EX LIBRIS



SILAS W. HOWLAND

Das

SCHACHSPIEL

und seine

Abarten.

Von

G. R. Neumann,
Mitredacteur der neuen Berliner Schachzeitung.

Berlin.
Verlag von Julius Springer.
1867.

In den guten Lehrbüchern des Schachspiels, welche mit einiger Ausführlichkeit auch dessen Abarten behandeln, vermissen wir eine strenge Sichtung. Mehrfach aufgefordert übergeben wir hiermit den Freunden des edlen Spieles ein Werk, in welchem dieser Fehler vermieden ist.

Berlin, im November 1866.

G. R. Neumann.

Inhalts-Verzeichniss.

Erster Theil.

Die Grundregeln des Schachspiels.

Erster Abschnitt.

Zweiter Abschnitt.

Zweiter Theil.

Dritter Theil.

Die Abarten des Schachspiels.

Erster Abschnitt.

Nah verwandte Abarten.

Zweiter Abschnitt.

Entfernt verwandte Abarten des Schachspiels.

Anhang.

Erster Theil.

Erster Abschnitt.

Einleitung.

Das Schachspiel gehört zu den sogenannten Brettspielen, d. h. zu denjenigen Spielen, welche auf einem speciell zu diesem Zweck construirten Brette mittelst einer Anzahl von Stücken oder Steinen gespielt werden. Diese Brettspiele unterscheiden sich von den Spielen anderer Gattung dadurch, dass dem Zufall auf ihren Verlauf gar kein oder nur insofern ein Einfluss gestattet ist, als vielleicht äussere Umstände auf die eine oder die andere dabei betheiligte Person mehr oder minder einwirken. Die Hauptsache ist bei allen Brettspielen, und im eminenten Maasse beim Schachspiele, die persönliche intellectuelle Begabung, der Scharfsinn und die Combinationskraft der Spielenden.

Von den verschiedenen Arten des Schachspiels, welche sich durch die Anzahl der spielenden Personen unterscheiden, ist am meisten in Gebrauch und von der grössten Bedeutung das Zweischach, für zwei Personen, welches daher auch schlechthin „das Schachspiel" heisst. Mit diesem wollen wir uns daher zunächst beschäftigen.

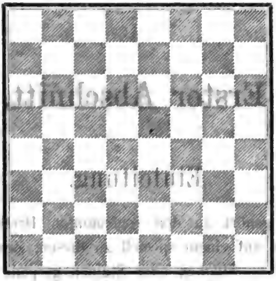
Das Zweischach, oder wie wir es nach obiger Andeutung zu nennen vorziehen wollen, das Schachspiel gleicht einem Kampfe zwischen zwei gleich starken und gleich gut postirten Heeren, in welchem jede Partei darauf bedacht ist, das Oberhaupt der Gegenpartei gefangen zu nehmen, und eine Schachpartie kommt in der Weise zu Stande, dass zwei Personen, welche die Bewegung dieser beiden Heere leiten, den genannten Zweck zu erreichen streben, indem sie abwechselnd je einen Stein nach der ihm eigenthümlichen Gangart und unter gewissen Bedingungen von einem Punkte auf einen andern setzen.

Das Material des Schachspiels.

A. Das Schachbrett.

Der Schauplatz, auf welchem dieser Kampf vor sich geht, das sogenannte Schachbrett, ist ein quadratisches Brett, das in 64 gleich grosse Quadrate „Felder" getheilt ist. Die Felder sind der Deutlichkeit wegen von abwechselnd heller und dunkler, gewöhnlich weisser und schwarzer Farbe. Das Schachbrett wird gemäss einem allgemein anerkannten Gebrauche so gestellt, dass jeder der

beiden Spielenden, welche einander gegenüber sitzen, zu **seiner Rechten ein weisses Eckfeld hat.**



Um die auf diesem Brette sich zutragenden Vorgänge bezeichnen zu können, muss jedes Feld seinen besonderen Namen erhalten. Die üblichste Bezeichnung der Felder erhellt aus nachstehendem Diagramme, dessen weisse Felder durch die gewöhnliche, die schwarzen dagegen durch die grössere Schrift dargestellt sind.

8	a8	**b8**	c8	**d8**	e8	**f8**	g8	**h8**
7	**a7**	b7	**c7**	d7	**e7**	f7	**g7**	h7
6	a6	**b6**	c6	**d6**	e6	**f6**	g6	**h6**
5	**a5**	b5	**c5**	d5	**e5**	f5	**g5**	h5
4	a4	**b4**	c4	**d4**	e4	**f4**	g4	**h4**
3	**a3**	b3	**c3**	d3	**e3**	f3	**g3**	h3
2	a2	**b2**	c2	**d2**	e2	**f2**	g2	**h2**
1	**a1**	b1	**c1**	d1	**e1**	f1	**g1**	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Man nennt hiernach die im Drucke sich als wagrecht darstellenden Felderreihen die erste, zweite, dritte u. s. w. Linie; die senkrechten dagegen die a-Linie, b-Linie, c-Linie u. s. w.

Mit dieser Notation muss man sich so vertraut machen, dass man auf einem unbezeichneten Schachbrette jedes beliebige Feld sofort zu benennen und ein genanntes Feld sofort zu zeigen weiss. Bei einiger Aufmerksamkeit und Uebung ist diese Fertigkeit sehr schnell zu erlangen.

B. Die Schachsteine.

Die Schachsteine sind 32 an der Zahl, von denen jedem Spieler die Hälfte, also 16, zugetheilt werden, die zur Unterscheidung von einander hell und dunkel, meist weiss und schwarz gefärbt sind. Jede Partei besteht nämlich aus acht Offizieren

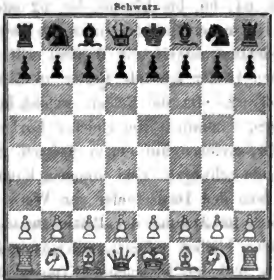
♔ einem Könige ♚
♕ einer Dame ♛
♖ zwei Thürmen ♜
♗ zwei Läufern ♝
♘ zwei Springern ♞
und ♙ acht Bauern ♟

Unter den Steinen der gewöhnlichen käuflichen Schachspiele von Holz oder Knochen zeichnen sich der König und nächst ihm die Dame durch ihre Grösse, die Thürme durch ihre Dicke aus; die Läufer sind von schlanker Gestalt und die Springer mit einem Pferdekopfe versehen. Die Bauern sind kleiner und einfacher geformt als die Offiziere.

Aufstellung der Steine.

Behufs der Eröffnung der Partie werden die Steine in folgender Ordnung aufgestellt*).

Schwarz.



Weiss. **)

*) Auf jedem Felde kann immer nur ein Stein stehen.

**) Man denke sich für dieses wie für andere Lehrbücher die weissen Steine auf den Reihen 1 und 2 und die schwarzen Steine auf den Reihen 7 und 8 stehend.

Jeder Spieler stellt nämlich auf seine erste Reihe die Offiziere und unmittelbar vor diese die Bauern. Von den Offizieren nehmen die beiden Thürme die beiden Eckfelder ein, unmittelbar neben jedem Thurme steht ein Springer, und die Nachbarfelder derselben besetzen die Läufer. Die Dame nimmt von den beiden noch übrigen Feldern das Feld ihrer Farbe ein und das andere der König.

Nach der Aufstellung heissen nun die Thürme, Läufer und Springer, je nachdem sie auf der Seite des Königs oder der Dame stehen „Königsthurm", „Königsläufer" und „Königsspringer" oder „Damenthurm", „Damenläufer" und „Damenspringer". Die Bauern werden nach den Offizieren, vor welchen sie stehen, benannt; es heissen also die Bauern von Weiss in ihrer Reihenfolge von a2 bis h2 oder von links bis rechts: Damenthurmbauer, Damenspringerbauer, Damenläuferbauer, Damenbauer, Königsbauer, Königsläuferbauer, Königsspringerbauer, Königsthurmbauer.

Auch das Brett wird nach dieser Anfangsstellung eingetheilt in Königsseite und Damenseite, oder Königsflügel und Damenflügel, von denen der erstere die e- bis h-Linie, der zweite die a- bis d-Linie incl. umfasst.

Gang der Steine.

Der König geht immer nur einen Schritt in beliebiger Richtung. Steht er z. B. auf dem Felde c3 so kann er je nach Belieben des Spielers auf b2, b3, b4, c2, c4, d2, d3 oder d4 gesetzt werden.

Die Dame zieht in grader oder schräger Richtung beliebig weit: sie kann also z. B. von d4 auf c3, b2, a1; e5, f6, g7, h8; c5, b6, a7; e3, f2, g1; d3, d2, d1; d5, d6, d7, d8; c4, b4, a4; e4, f4, g4 oder h4 gelangen.

Der Thurm geht stets in grader Richtung soweit es in der Absicht des Spielers liegt. Ein Thurm auf b4 gelangt also von da aus auf das Feld: a4; c4, d4, e4, f4, g4, h4; b5, b6, b7, b8; b3, b2 oder b1.

Der Gang des Läufers ergänzt den Gang des Thurms zu dem der Dame; er zieht in schräger Richtung soweit sein Besitzer will. Es stehen also einem z. B. auf c4 befindlichen Läufer folgende Felder zu Gebote: b5, a6; d5, e6, f7, g8; d3, e2, f1; b3, a2. Da die Felder, welche in einer und derselben schrägen Richtung liegen, sämmtlich von gleicher Farbe sind, so ergiebt sich daraus, dass ein Läufer, welcher auf einem weissen Felde steht, im Laufe einer Partie nicht auf ein schwarzes Feld kommen kann, und umgekehrt. Aus diesem Grunde pflegt man den Damenläufer von Weiss, und den Königsläufer von Schwarz, welche sich im Anfange der Partie auf c1 und f8 befinden, also stets auf schwarze Felder bleiben müssen, schwarze Läufer, dagegen den Königsläufer von Weiss und den Damenläufer von Schwarz, die sich von f1 und c8 aus nur auf weissen Feldern bewegen können, weisse Läufer zu nennen.

Der Springer zieht abwechselnd von einem weissen auf eins derjenigen

zunächst liegenden schwarzen Felder, und umgekehrt von einem schwarzen Felde auf eins derjenigen zunächst liegenden weissen Felder, von denen er durch seine Nachbarfelder getrennt ist. Steht also z. B. ein Springer auf e3 so gelangt er, nach f1, g2, g4, f5, d5, c4, c2 oder d1; und von e4 nach f2, g3, g5, f6, d6, c5, c3 oder d2.

Bei den Zügen des Springers ist es gleichgültig, ob die Felder, welche zwischen dem Punkte, von welchem er ausgeht, und demjenigen, auf welches er gezogen wird, liegen, besetzt sind oder nicht, während es den übrigen Steinen nicht gestattet ist, über eigene oder Steine des Gegners hinwegzusetzen.

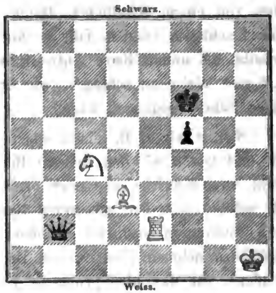
Der Bauer geht in grader Richtung einen Schritt vorwärts, und nur von seinem ursprünglichen Standfelde aus ist es ihm gestattet, auch zwei Schritte zu gehen, wenn das dazwischen liegende, zu überspringende Feld unbesetzt ist. Rückwärts kann der Bauer nie gehen.

Aus dem letztgenannten Grunde würde folgen, dass ein Bauer, welcher die Offizierslinie des Gegners erreicht hat, ans Ende der Welt gelangt und völlig ausser Thätigkeit gesetzt wäre. Aus diesem Grunde muss der Bauer in einem solchen Falle in einen Offizier verwandelt werden, und zwar wird er je nach dem Belieben seines Besitzers eine Dame, ein Thurm, ein Läufer oder ein Springer, gleichviel ob die Figur, welche aus ihm werden soll, noch auf dem Brette vorhanden ist oder nicht. Man kann jedoch weder einen König aus einem auf diese Weise „in die Dame gelangten“ Bauer machen, noch auch ihn als Bauer stehen lassen.

Vom Schlagen.

Wenn auf einem Felde, auf welches ein Offizier gelangen kann, ein feindlicher Stein steht, so kann man diesen „schlagen“ oder „nehmen,“ d. h. man nimmt denselben vom Brette und setzt den eigenen Offizier an dessen Stelle.

Um einem Irrthume vorzubeugen, der möglicherweise durch die Analogie anderer Spiele hervorgerufen werden könnte, fügen wir die Bemerkung hinzu, dass die Möglichkeit des Schlagens nicht das Schlagenmüssen bedingt.



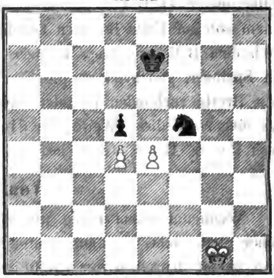
In der nebenstehenden Position kann also Weiss mit dem Thurm oder Springer die schwarze Dame schlagen, indem er sie vom Brett nimmt und den Thurm resp. den Springer an ihre Stelle setzt. Ferner kann Weiss mit dem Läufer den Bauer auf f5 nehmen, worauf der schwarze König diesen Läufer, welcher sich alsdann auf f5 stellen müsste, wiederschlagen könnte. Schliesslich könnte in der gegebenen Stellung, die schwarze Dame den weissen

Thurm schlagen, worauf es allerdings Weiss gestattet wäre, die Dame wiederzunehmen, indem er den Läufer von d3 an die Stelle der Dame e2 setzte. — Es braucht jedoch keine der beiden Parteien auf eine der angegebenen Arten und Weisen zu schlagen, sondern es kann statt dessen jeder beliebige andere Zug, der den bereits gegebenen und weiter unten noch zu gebenden Regeln entspricht, geschehen.

Im Gegensatz zu den Offizieren schlägt der Bauer nicht in grader Linie, sondern in schräger Richtung; d. h. er kann nicht einen feindlichen Stein nehmen, welcher unmittelbar vor ihm auf dem Felde steht, welches er selbst besetzen könnte, wenn es frei wäre, sondern nur einen solchen, der in schräger Linie, also auf einem gleichfarbigen Felde, einen Schritt vor ihm steht. Auch von seinem ursprünglichen Standfelde aus darf er nur in dieser Weise schlagen, und ist also das Nehmen eines feindlichen Steines mittels des Doppelschrittes nicht gestattet.

In beistehender Stellung kann Weiss also den Bauer d4 nicht bewegen, während ihm für den Bauer e4 drei Möglichkeiten offen stehen. Er kann denselben nämlich auf e5 setzen, oder er kann mit ihm nach Belieben den schwarzen Bauer auf d5 oder den schwarzen Springer auf f5 schlagen, indem er den Bauer an Stelle des zu schlagenden Steines setzt. Schwarz dagegen hat für seinen Bauer keine andere Bewegung, als das Schlagen des weissen Bauern auf e4.

Schwarz.



Weiss.

Auf folgende Regel, die nur unter Bauern zur Anwendung kommt, achte man besonders: geht ein Bauer mit seinem Doppelschritt über ein Feld, welches von einem feindlichen Bauer beherrscht wird, so dass ihn dieser also würde schlagen können, falls er nur einen Schritt ginge, so ist es dem Gegner erlaubt, als unmittelbare Antwort auf diesen Zug den Bauer auf ganz dieselbe Art und Weise zu schlagen, wie er ihn hätte nehmen können, wenn er nur einen Schritt gegangen wäre.

Stellen wir z. B. einen weissen Bauer auf f2 und einen schwarzen auf e4, und lassen wir den weissen Bauer, der ja noch auf seinem ersten Felde steht, zwei Schritte, also nach f4, vorgehen, so überschreitet er damit das Feld f3, welches von dem schwarzen Bauer auf e4 beherrscht ist, und es wäre also dem Schwarzen gestattet, in dem darauf folgenden Zuge den Bauer f4 vom Brette zu nehmen, den eigenen Bauer e4 aber nicht an dessen Stelle auf f4, sondern auf das übersprungene Feld f3 zu setzen. Thut Schwarz dies im

nächsten Züge nicht, so hat der weisse Bauer diese Gefahr hinter sich: er darf später auf dieselbe Weise nicht mehr geschlagen werden.

Der Bauer wird auf diese Weise „im Vorbeigehn“ oder „en passant“ geschlagen.

Notation der Züge.

Bezeichnet werden die Züge in der Weise, dass man den Anfangsbuchstaben der zu ziehenden Figur, das Feld woher und das Feld wohin angiebt und die beiden Letzteren durch einen Strich verbindet. Bei Bauernzügen fällt jener Anfangsbuchstaben fort, und es werden nur die beiden Felder angegeben. Das Schlagen wird durch ein hinzugefügtes „:“ bezeichnet, z. B.

Ke1—f1 bedeutet: der König geht von e1 nach f1, oder König e1 nach f1;
Dd1—e2 = Dame d1 nach e2;
Ta8—e8: = Thurm a8 nimmt e8;
Lf1—c4 = Läufer f1 nach c4;
Sf2—h1: = Springer f2 nimmt h1;
e2—e4 = (weisser) Bauer e2 nach e4;
e5—f4: = (schwarzer) Bauer e5 nimmt f4;
e5—f6: (en p.) = (weisser) Bauer e5 nimmt f6 en passant, d. h. er nimmt den schwarzen Bauer, welcher soeben von f7 nach f5 gezogen worden ist, vom Brette und stellt sich selbst auf f6.

Vom Schachgeben.

Es können alle Steine geschlagen werden, nur keiner der beiden Könige. Keine Partei darf daher ihren König dem unmittelbaren Angriff eines feindlichen Steines aussetzen, d. h. ihn auf ein Feld stellen, auf welchem er von dem letztern genommen werden könnte (woraus sich namentlich die gegenseitige Unnahbarkeit der beiden Könige ergiebt), und anderseits muss der König, wenn ein feindlicher Stein ihn zu nehmen droht, sofort dem Angriffe desselben entzogen werden.

Einen Zug, durch welchen man den feindlichen König zu nehmen droht, hat man mit dem Zurufe „Schach!“ zu begleiten. Daraus ergiebt sich die Bedeutung der Ausdrücke: Schach geben oder Schach bieten, und im Schach stehen. Bei der Notation der Züge wird das Schach durch ein dem Zuge nachgesetztes † bezeichnet, woraus, wenn das Zeichen für das Schlagen hinzukommt, das Zeichen ‡ wird.

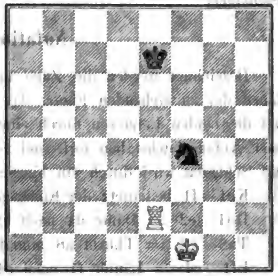
Der König kann auf dreierlei Weise einem solchen Schach entzogen werden, wenn auch nicht in jedem einzelnen Falle alle drei Arten möglich sind. Man kann

1. den schachbietenden Stein schlagen, sei es mit dem Könige oder mit einem andern Steine;

2. die Linie, in welcher die feindliche Figur und der eigene König stehen, durch einen Stein, welchen man in dieselbe hineinsetzt, unterbrechen, oder
3. durch Bewegung des Königs selbst dem gegebenen Schach ausweichen.

In der nebenstehenden Position, in welcher der weisse Thurm dem schwarzen Könige Schach giebt, kann es Schwarz auf jede der angegebenen Arten decken:

Schwarz.



Weiss.

a) indem er mit dem Springer den Thurm schlägt,
b) indem er den Springer auf e6 stellt und dadurch die Wirksamkeit des weissen Thurmes hemmt, oder
c) indem er den König zieht.

Zu dem letzteren Zwecke stehen dem Könige die sechs Felder d6, d7, d8, f6, f7, f8 offen; denn die beiden Felder e6 und e8 darf er nicht betreten, weil er auf denselben dem Angriffe des weissen Thurmes ausgesetzt bleiben würde, was nach der oben angegebenen Regel unstatthaft ist.

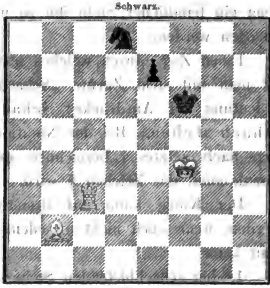
Es ist klar, dass die Deckung eines Schachs auf die zweite der angegebenen Arten und Weisen nicht möglich ist,

a) wenn ein Stein in unmittelbarer Nähe des Königs demselben Schach bietet, wie es z. B. ein Bauer nur so bieten kann,
b) wenn das Schach von einem Springer gegeben wird.

Abzugs- und Doppelschach.

Wenn durch einen Zug eines Steins ein anderer Stein dem feindlichen Könige Schach bietet, wie in nebenstehender Position der Läufer durch einen beliebigen Zug des Thurmes, so nennt man dieses Schach ein aufgedecktes Schach oder ein Abzugsschach.

Schwarz.



Weiss.

Man hat einen solchen Zug ebenfalls mit dem Rufe: „Schach!“ zu begleiten und versieht ihn in der Schrift oder im Drucke mit dem Zeichen † resp: ‡.

Giebt dabei die Figur, welche man zieht, ebenfalls Schach, so heisst das

ein **Doppelschach**, welches daher auch im Drucke meist durch †† oder eventuell durch ╪† bezeichnet wird. Einem solchen Doppelschach kann der bedrohte König weder durch Zwischensetzen eines Steines, noch dadurch entgehn, dass eine der schachbietenden Figuren von einem anderen Steine geschlagen wird, sondern er muss seinen zweifach angegriffenen Standpunkt verlassen, wobei es natürlich vorkommen kann, dass er den einen oder den andern der schachbietenden Steine, wenn derselbe unmittelbar vor oder neben ihm steht, schlägt.

Geht also z. B. in der letztgegebenen Position der Thurm nach c6, so giebt durch diesen Zug sowohl der freigewordene Läufer wie der Thurm dem schwarzen Könige Schach, und Schwarz würde durch das Schlagen des Thurmes mittelst des Springers oder durch das Dazwischensetzen des Springers auf e6, oder des Bauern auf e5 oder e6 immer nur einem der beiden gleichzeitigen Schachgebote entgehen können. Er muss also den König selbst ziehen und zwar steht ihm alsdann nur das Feld f7 offen, da er auf allen andern Feldern dem Angriff eines feindlichen Offiziers ausgesetzt ist.

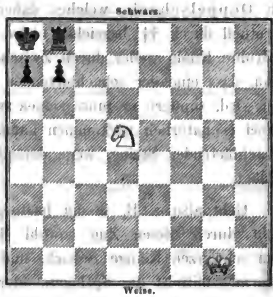
Noch ein Beispiel. Man stelle den weissen König auf g1, einen weissen Thurm auf e1 und einen weissen Bauer auf e6, ferner den schwarzen König auf e8 und einen schwarzen Bauer auf f7. Nimmt Weiss nun den Bauer f7 mit seinem Bauer e6, so giebt er dadurch ein Doppelschach, dem sich Schwarz unter Anderem durch das Schlagen des Bauern mit dem Könige entziehen kann.

Vom Matt.

Wird dem Könige ein Schach geboten, welchem er auf keine der drei angegebenen Arten und Weisen zu entgehen vermag, so ist er **schachmatt** oder **matt** († resp. ╪). Mit einem solchen Zuge ist das Spiel beendet, und die mattsetzende Partei hat das Spiel gewonnen, gleichviel ob sie das Matt ausdrücklich angesagt hat, oder ob sie nur ein einfaches Schach zu geben glaubte.

Steht der weisse König auf g1, ein weisser Thurm auf f1, ferner der schwarze König auf h8 und zwei schwarze Bauern auf g7 und h7, so kann, wenn Weiss mit dem Thurme dem schwarzen Könige auf f8 Schach bietet, dieser sich dem Schach auf keine Weise entziehen, er ist also mattgesetzt. Ebenso ist Schwarz matt, wenn wir in dem zur Erläuterung des Abzugs- und Doppelschach gegebenen Diagramme auf Seite 8 noch einen schwarzen Bauer auf f7 stellen, und dann Weiss durch die Bewegung des Thurmes nach c6 ein doppeltes Schach giebt, welchem Schwarz nicht ausweichen kann.

Besonders zu erwähnen ist das Matt, welches ein Springer dem von seinen Steinen rings eingeschlossenen feindlichen Könige giebt. Man nennt diese Art



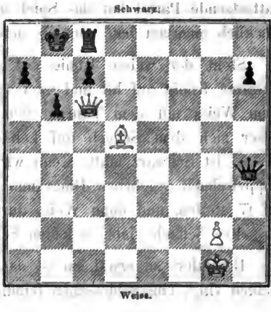
des Matt das erstickte Matt. In der nebenstehenden Position kann der weisse Springer dasselbe geben, indem er sich auf c7 stellt.

Vom Remis.

Stellt sich in irgend einem Stadium der Partie die Unmöglichkeit heraus, dass eine Partei die andere matt setzen kann, so ist die Partie ebenfalls beendet, jedoch von keiner der beiden Parteien gewonnen, sondern unentschieden oder remis (partie remise).

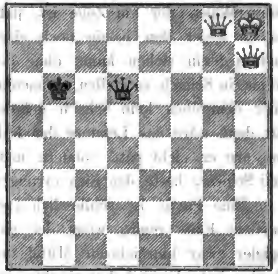
Das ist der Fall, wenn beide Könige allein übrig bleiben, oder wenn auf der einen Seite nur noch ein Läufer oder ein Springer ausser dem Könige vorhanden ist, und in sonstigen Stellungen, in denen ein etwa vorhandenes Uebergewicht der einen Partei nicht ausreicht um das Matt zu erzwingen.

Zweitens ist eine Partie remis, wenn beide Spieler durch fortwährende Wiederholung derselben Zügenreihe einander das Zugeständniss machen, dass keiner die Absicht hat oder es für möglich hält, den andern mattzusetzen. Dahin gehört namentlich der Fall, wenn eine Partei, die vielleicht sonst im Nachtheil wäre, im Stande ist, dem feindlichen Könige fortwährend Schach zu bieten, so dass dem Gegner keine Zeit gelassen wird, seine anderweitigen Pläne auszuführen, da er immer aus dem Schach ziehen muss.



In dieser Stellung droht Weiss mit der Dame auf b7 oder a8, von dem Läufer gedeckt, den König von Schwarz mattzusetzen, und Schwarz, der am Zuge ist, kann dieser Absicht nur noch dadurch entgehen, dass er mit seiner Dame auf e1 dem weissen Könige Schach bietet, um nach dem Ausweichen desselben auf das Feld h2 wieder auf h4 Schach zu geben, und so fort.

Schwarz.



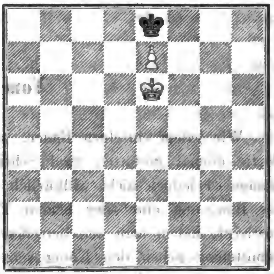
Weiss.

In folgender Position ist Weiss um eine Dame stärker, indem ein Bauer durch das Vorrücken nach g8 zu einer Dame geworden ist. Schwarz der am Zuge ist, verliert trotzdem die Partie nicht, sondern macht sie unentschieden, indem er mit seiner Dame zunächst auf f6 (oder auch auf d4) und von da aus je nachdem Weiss die eine oder andere Dame dazwischen setzt, auf d8 oder h4 und so fort auf d8, h4 und f6 (oder d4) Schach bietet. Schwarz **hält**, wie der gebräuchliche Ausdruck lautet, **die Partie remis**, oder er **erzwingt das Remis durch ewiges Schach.**

Es ist natürlich nicht nöthig, dass eine solche fortwährende Wiederholung derselben Züge von beiden Seiten durch fortwährende Schachgebote der einen Partei bedingt sei; es kann eben so gut vorkommen, dass ein Spieler fortwährend sich wiederholende Angriffe auf einen andern Offizier oder auf einen Bauer oder auch auf einen unbesetzten Punkt richtet, und der Gegner diesen Angriffen immer durch dieselben Züge begegnet oder begegnen muss. Ueberhaupt, wenn beide Parteien auf Wiederholung derselben Züge beharren, so ist die Partie remis.

Drittens kann eine Partie auch dadurch beendigt werden, dass derjenige Spieler, welcher am Zuge ist, keinen den Regeln des Spiels entsprechenden Zug thun kann, wie Schwarz in der durch nebenstehendes Diagramm veranschaulichten Stellung. Das Spiel ist damit beendet, denn Schwarz, der zu ziehen hat, ist ausser Stande, einen Zug zu thun; er ist aber auch nicht matt, da Weiss ihm nicht einmal Schach geboten hat: die Partie ist also für keinen von beiden gewonnen, sondern unentschieden oder remis. — Man nennt diese Endigungsart der Partie **das Patt.** Schwarz ist in der gegebenen Stellung patt, und Weiss hat ihn durch seinen letzten Zug, in welchem entweder der König nach e6 gegangen ist, oder der Bauer nach e7 hinübergeschlagen hat, pattgesetzt.

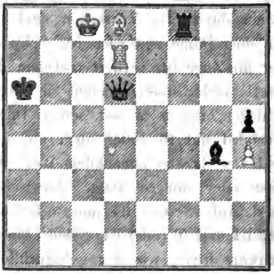
Schwarz.



Weiss.

Ebenso ist in nebenstehender Position Weiss, der am Zuge ist, patt, da er weder den König noch einen andern Stein ziehen kann, ohne den König in Schach zu stellen, momentan aber demselben kein Schach geboten ist; denn wäre das Letztere der Fall, so wäre er nicht patt, sondern matt, und Schwarz hätte den Sieg errungen.

Schwarz.



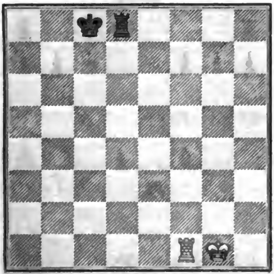
Weiss.

Eine Partie ist schliesslich auch in dem Falle remis, wenn der eine Spieler zwar hinreichende Mittel zum Gewinn hat oder zu haben glaubt, aber in fünfzig Zügen, auf deren Abzählung der Gegner stets antragen kann, weder mattzusetzen noch eine Veränderung im Bestande der Steine herbeizuführen vermag. Im letzteren Falle, also sobald ein Stein geschlagen ist, stehen ihm neue 50 Züge zu Gebote. Es hat z. B. ein Spieler König und Dame, der andere den König, einen Thurm und einen Bauer und der letztere verlangt, dass die festgesetzten fünfzig Züge abgezählt werden sollen. Sind nun nach diesen fünfzig Zügen noch dieselben Figuren auf dem Brett, ein Matt aber nicht erzwungen, so ist die Partie als remis abzubrechen. Wird dagegen z. B. im 30. Zuge der Bauer gewonnen, so wird nun nicht mit dem 31. Zuge zu zählen fortgefahren, sondern es beginnen neue 50 Züge, und gelingt es der Partei, welche die Dame besitzt, im Laufe dieser fünfzig Züge auch den Thurm zu erobern, so stehen ihr dann noch einmal 50 Züge zu Gebote, während deren sie den feindlichen König mattsetzen muss. Vermag sie dies nicht, so ist die Partie unentschieden.

Vom Rochiren.

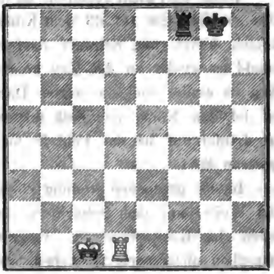
Wie jedem einzelnen Bauer, so ist es auch dem Könige während einer Partie einmal gestattet, zwei Schritte zu ziehen. Dieser Doppelschritt des Königs ist jedoch nicht willkürlich, sondern geschieht stets in Verbindung mit der Bewegung eines der beiden Thürme, und heisst die Rochade. Man rochirt, indem man den betreffenden Thurm, mit welchem man rochiren will, unmittelbar neben den König setzt und den König auf die andere Seite des Thurmes dicht neben denselben stellt. Die Stellung nach vollzogener Rochade, welche für einen Zug gilt, ist also für Weiss und für Schwarz eine der folgenden.

Schwarz.



Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Die Rochade mit dem Königsthurme, kurze Rochade, wird mit 0—0, und die Rochade mit dem Damenthurme, lange Rochade, mit 0—0—0 bezeichnet.

Die Rochade ist jeder Partei nur einmal im Verlaufe eines Spieles, und zwar nur als **erste** B e w e g u n g des Königs gestattet; auch der betreffende Thurm darf noch nicht gezogen sein. Ausser dieser Beschränkung ist die Rochade in folgenden Fällen nicht gestattet:

a) wenn der König im Schach steht (wohl aber, wenn ihm früher schon Schach geboten worden ist, welches auf andere Weise als durch Bewegung des Königs gedeckt wurde);

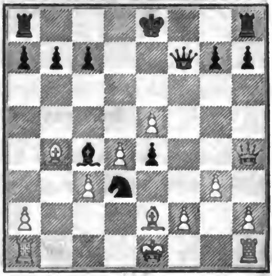
b) wenn der König durch die Rochade ein Feld zu überschreiten hätte, welches von einem feindlichen Steine bedroht ist;

c) wenn zwischen dem Könige und demjenigen Thurme, mit welchem man rochiren will, sich ein eigener oder feindlicher Stein befindet.

Dass der König durch die Rochade so wenig, wie sonst jemals, auf ein vom Feinde direct angegriffenes Feld gestellt werden darf, bedarf wohl keiner besonderen Erwähnung.

(Dagegen darf rochirt werden, wenn der Thurm angegriffen ist, oder über ein angegriffenes Feld geht. Freilich kommt der letztere Fall nur bei einer Rochade nach der Damenseite in Betracht, wenn das Springerfeld, welches nur der Thurm überschreitet, der König aber nicht berührt, von einem feindlichen Steine bedroht ist. — Dasjenige Feld, welches durch die Rochade dem Thurm als neuer Standpunkt angewiesen wird, ist gleichzeitig immer das, welches der König überschreitet, und wenn dieses angegriffen ist, darf nach der sub b) angegebenen Regel nicht rochirt werden.)

Zur Veranschaulichung dieser Fälle diene das nachfolgende Diagramm, für welches wir annehmen, dass weder einer der beiden Könige, noch einer der vier Thürme bereits seinen Platz verlassen habe, und später wieder auf denselben zurückgekehrt sei.



Weiss darf nicht rochiren, da der schwarze Springer auf d3 dem Könige Schach bietet, und Schwarz darf es, sobald es wieder an den Zug kommt, eben so wenig, weil die weisse Dame auf h4 den König das Feld d8 und der Läufer auf b4 das Feld f8 nicht passiren lässt.

In der gegebenen Stellung könnte nun Weiss, um dem Schach zu entgehen, den König bewegen. Er wird denselben nicht nach f1 ziehen, weil alsdann die schwarze Dame den Bauer f2 nehmen und dadurch den König matt setzen würde, da derselbe dem durch den Springer d3 gedeckten Angriffe der Dame nicht mehr entgehen könnte. Gesetzt also der König ginge nach d1 oder d2, so würde (abgesehen von vielleicht stärkerer Fortsetzung, deren Erörterung hier nicht am Platze ist) Schwarz den Läufer b4 mit dem Springer schlagen können, um, wenn der Bauer c3 wiederschlägt, nach der Königsseite zu rochiren, woran er vorher durch diesen Läufer b4 gehindert war.

Kehren wir noch einmal zu der Stellung des Diagramms zurück. Weiss kann im ersten Zuge dem Schachgebote des Springers auch dadurch entgehen, dass er denselben mit dem Läufer schlägt.

Nimmt nun Schwarz mit dem Läufer c4 wieder, so hindert dieser Läufer auf d3 die kurze Rochade, weil er das Feld f1 bedroht, nicht dagegen die lange, bei welcher der Thurm das angegriffene Feld b1 zu passiren hat. Nimmt Schwarz dagegen den Läufer d3 mit dem Bauer e4, so kann nun Weiss nach Belieben sowohl nach der Königs- als nach der Damenseite hin rochiren. Thut Weiss das jetzt nicht, sondern zieht er z. B. h2—h3, so kann Schwarz dann weder durch Lc4—a2: der langen, noch durch Lc4—d5 oder Df7—d5, womit der Thurm h1 angegriffen wird, der kurzen Rochade vorbeugen; dagegen kann er die eine wie die andere durch das Vorrücken des Bauern von d3 nach d2 vereiteln, weil der weisse König dem durch diesen Zug gebotenen Schach nur dadurch entgehen kann, dass er seinen Platz verlässt und entweder nach d1 oder unter Wegnahme des Bauern nach d2 geht.

Werth der Steine.

Die Dame wird zwei Thürmen oder drei leichten Offizieren, ein leichter Offizier (Springer oder Läufer) drei Bauern gleichgeschätzt. Demnach gilt ein Thurm etwas mehr als ein leichter Offizier und ein Bauer, und zwei leichte Offiziere etwas weniger als ein Thurm und zwei Bauern.

Dieser Maassstab lässt sich nur im Allgemeinen anlegen. Eine richtige Abschätzung des Werths der einzelnen Steine in jeder gegebenen Position kann man nur durch Uebung erlangen.

Erklärung üblicher Ausdrücke.

Abtauschen, Tauschen heisst einen feindlichen Stein mit einem eigenen von demselben Werthe schlagen, so dass der Gegner diesen ebenfalls schlägt.

Abzugsschach, aufgedecktes Schach ist jenes Schach, welches von einem Offizier (mit Ausnahme des Springers) dadurch gegeben wird, dass sein vorhin verdeckter Angriff auf den feindlichen König durch Fortbewegung des verdeckenden Steines ein offener wird.

Anzug ist der Zug, welcher die Partie eröffnet.

Centribauern werden die Bauern in der Königs- und Damenlinie dann genannt, wenn sie die Mitte des Brettes erreicht haben.

Decken heisst, einen angegriffenen Stein derart vertheidigen, dass man den feindlichen Stein wieder nehmen kann, wenn er den angegriffenen schlägt.

Doppelbauer nennt man zwei Bauern von derselben Farbe, wenn sie auf der nämlichen Verticallinie stehen.

Einstehen oder en prise sein, sagt man von einem Steine, der ohne Deckung dem Angriffe eines feindlichen Steines ausgesetzt ist.

Freibauer nennt man einen Bauer der, ohne durch einen feindlichen Bauern gehindert zu werden, zur Dame gelangen kann.

Gabel ist der Angriff eines Bauern auf zwei feindliche Offiziere.

Gambit ist der Name für diejenigen Spielarten, in deren Eröffnungszügen ein Stein preisgegeben wird.

Isolirt oder vereinzelt ist der Bauer, der durch einen andern weder gedeckt noch zu decken ist.

Nachzug heisst der erste Zug des Vertheidigers.

Opfer heisst einen Stein ohne einen materiellen Ersatz oder für einen geringeren preisgeben. Gewöhnlich geschieht es in der Absicht, einen stärkeren Angriff zu erlangen.

Qualität geben, gewinnen oder verlieren heisst: einen Thurm gegen einen Läufer zum Abtausch anbieten; mit Verlust eines Läufers einen Thurm schlagen etc.

Opposition nennt man diejenige Stellung des Königs, bei welcher ihn nur ein Feld in verticaler oder horizontaler Linie vom feindlichen Könige trennt.

Rückständig ist ein Bauer, wenn er hinter den andern zurückgeblieben ist.

Tempo heisst der Vortheil, den ein unnützer Zug des Gegners gewährt.

Spielgesetze.

Die strenge Befolgung der folgenden Spielregeln mache man gegen sich selbst zur Pflicht. Denn nur dadurch kann man ein guter Spieler werden.

1.

Der Anzug in der ersten Partie wird durch das Loos bestimmt und wechselt dann. Der Anziehende erhält die weissen Steine, wenn man nicht ebenfalls das Loos darüber entscheiden lassen will.

2.

Eine unrichtige Stellung des Brettes und der Steine berechtigt jeden Spieler vor dem 4. Zuge, das Spiel von neuem zu beginnen. Nach dem 4. Zuge darf er dies ohne Einwilligung des Gegners nicht mehr thun.

3.

Ein Spieler, welcher am Zuge ist, muss den Stein ziehen, welchen er zuerst berührt. Ist derselbe ein Stein des Gegners, so muss er ihn schlagen: pièce touchée — pièce jouée. Wenn der berührte Stein nach den Spielregeln nicht gezogen werden kann, so muss er zur Strafe mit dem Könige ziehen, der aber in diesem Falle nicht rochiren darf.

4.

Macht ein Spieler einen regelwidrigen Zug, so hat der Gegner das Recht zu verlangen, dass der Stein den Spielregeln gemäss gezogen, oder, falls die gegebene Position der Steine dies unmöglich macht, dass der König gezogen werde. Auch in diesem Falle darf der König nicht rochiren.

5.

Dem Schach des Königs muss begegnet werden, gleichviel, ob es der Gegner angesagt hat oder nicht. Ist der König im Schach stehen geblieben, so muss das Spiel bis auf den Fehler zurückgestellt werden. Kann der Hergang nicht mehr ermittelt werden, so muss der letzte Zug zurückgenommen und statt dessen der König aus dem Schach befreit werden.

Practische Rathschläge.

Ausser der strengsten Beobachtung der in den vorigen Paragraphen angegebenen Gesetze, befolge man folgende Rathschläge.

Man gewöhne sich vor allen Dingen nicht daran, ausschliesslich nur mit den

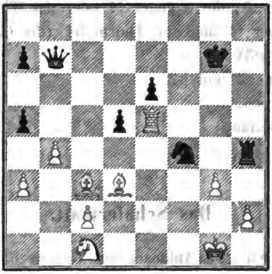
weissen oder schwarzen Figuren spielen zu können. Man könnte durch diese einseitige Fertigkeit Spielern gegenüber, die dieselbe Angewohnheit haben, in arge Verlegenheit kommen. Nächstdem vermeide man beim Spielen das laute Denken („Schwatzen“), das Kritisiren sowohl der eigenen wie der fremden Züge, das Umhertasten mit den Fingern auf den Feldern des Brettes, ferner alle Zeichen des Missfallens und der Ungeduld über zu langes Nachdenken des Gegners, überhaupt üble Angewohnheiten, die ihm unser Spiel verleiden könnten. Als Zuschauer enthalte man sich erst recht jeder Aeusserung oder Bewegung, welche eine missbilligende oder zustimmende Kritik des geschehenen Zuges verrathen könnte: man sei aber ein stummer Zuschauer.

Zweiter Abschnitt.

Uebungsbeispiel.

Als nächste Uebung beantworte sich der Anfänger in Bezug auf das nachstehende Diagramm folgende Fragen:

Schwarz.



Weiss.

1. Welche Steine kann Weiss schlagen?
2. Welche Steine kann Schwarz schlagen?
3. Durch welche Züge kann Weiss Schach bieten?
4. Durch welche Züge kann Schwarz Schach bieten?

5) Durch welche Züge kann Weiss Abzugsschach bieten?
6) Wie kann Weiss ein Doppelschach bieten?
7) Welche Steine von Weiss sind gedeckt?
8) Welche Figuren von Schwarz können genommen werden und sind ohne Deckung?

9. Welche Figuren von Schwarz stehen im Gabelangriff?

10. Welche weisse Bauern sind Freibauern?
11. Welcher schwarze Bauer ist ein Freibauer?
12. Auf welcher Linie steht ein schwarzer Doppelbauer?

Der Anfänger suche diese Fragen selbst zu lösen und vergleiche erst dann die hier folgenden Antworten.

1. Der Bauer b4 kann den Bauer a5 nehmen, und der Thurm e5 die Bauern d5 oder e6; der Bauer g3 kann den Springer f4 oder den Thurm h4 nehmen.
2. Der Bauer a5 kann den Bauer b4, und die Dame b7 kann denselben Bauer b4 nehmen. Der Springer f4 kann den Läufer d3 und der Thurm h4 kann den Bauer h2 schlagen.
3. Ein einfaches Schach, und zwar in diesem Falle ein Abzugsschach, kann Weiss durch Bewegung des Thurms von e5 nach e4, e3, e2, e1, e6; d5, f5 oder h5 geben; ein Doppelschach durch Bewegung des Thurmes von e5 nach g5.
4. Schwarz kann durch die Bewegung der Dame von b6 nach a5 oder b6; ferner durch den Springer von f4 nach e2 oder h3 Schach bieten.
5. cfr. 3.
6. cfr. 3.
7. Alle angegriffenen.
8. Der Bauer a5; der Spinger f4 oder der Thurm h4 vom Bauer g3.
9. Der Springer f4 und der Thurm h4 (die Gabel ist gegeben durch den Bauer g3).
10. Die Bauern g3 und h2.
11. Der Bauer e6.
12. Auf der a-Linie.

Das Schäfermatt.

Zunächst wollen wir den Anfänger mit einigen Partieeröffnungen bekannt machen, welche bei unerfahrenen oder unaufmerksamen Spielern ein sehr rasches Matt zulassen.

Man setze sämmtliche Steine auf die Seite 3 angegebene Art auf das Brett und stelle es so, dass man die weissen Steine vor sich hat. Darauf führe man die hier angegebenen Züge aus, und suche nach jedem gethanen Zuge in das Verständniss der nachfolgenden Anmerkungen einzudringen.

Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4.	

Weiss zieht den Königsbauer um der Dame und dem Königsläufer den Ausgang zu eröffnen. Er würde dies allerdings auch dadurch erreichen, dass er den Bauer nur einen Schritt zieht,

Weiss. **Schwarz.**

doch will er zugleich die Mitte des Brettes besetzen, um von vornherein den Gegner im Terrain zu beschränken.

1) e7—e5

Schwarz zieht aus denselben Gründen den Königsbauer zwei Schritt.

2) Lf1—c4

Weiss entwickelt eine wichtige Figur und bedroht zugleich den Bauer f7, der nur vom feindlichen Könige gedeckt und bei der Anfangsstellung der Steine der schwächste Punkt ist.

2) . . . . Lf8—c5

Schwarz setzt ebenfalls seinen Läufer auf das günstigste Feld.

3) Dd1—h5

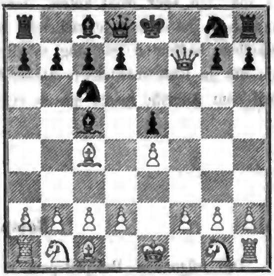
Weiss zieht seine Dame bis an den rechten Rand. Er droht nun mittelst derselben den schwarzen Königsbauer auf e5 mit Schach zu schlagen, verfolgt aber noch einen ganz andern Zweck, den der Anfänger zu errathen versuchen mag.

3) . . . . Sb8—c6

Schwarz deckt mit seinem Damenspringer den angegriffenen Königsbauer. Wollte ihn Weiss mit der Dame nehmen, so würde er sie sofort verlieren, indem sie der schwarze Springer wegnimmt.

4) Dh5—f7‡.

Schwarz.



Weiss.

Weiss. **Schwarz.**

Weiss nimmt den Bauer f7 vom Brette, stellt seine Dame an dessen Stelle und giebt Schachmatt, da der schwarze König die vom Läufer c4 gedeckte Dame nicht nehmen darf und sich diesem Angriff durchaus nicht entziehen kann.

(Der Fehler des Schwarzen liegt in seinem dritten Zuge Sb8—c6; er hätte 3) . . . . Dd8—e7 ziehen sollen, womit er nicht nur den Königsbauer, sondern auch den Bauer f7 gedeckt hätte.)

Dieses Matt nennt man das Schäfermatt*). Es wird auch dadurch erreicht, wenn man bei den sonst nämlichen Zügen 3) Dd1—f3 zieht, also:

1)	e2—e4	e7—e5
2)	Lf1—c4	Lf8—c5
3)	Dd1—f3	Sb8—c6
4)	Df3—f7‡.	

Wir haben den Anfänger mit dieser Eröffnung bekannt gemacht, damit er selbst nicht ein Opfer der grössten Unerfahrenheit und Unachtsamkeit werde.

---

*) Das kürzeste Matt, welches überhaupt möglich ist, ist folgendes:

	Weiss.	Schwarz.
1)	f2—f3	e7—e5
2)	g2—g4	Dd8—h4†.

Dies Matt nennt man das Narrenmatt.

Er soll sich aber wohl hüten, diese Züge einem andern Spieler gegenüber zu versuchen, da dieser sie vielleicht wohl zu pariren versteht, und aus der durch dieselben bedingten Stellung möglichst grosse Vortheile ziehen wird, indem ihm die zu früh entwickelte Dame Gelegenheit bietet, seine Figuren mit Vortheil zum Angriffe gegen sie zu verwenden.

Beispielspartien.

Die folgenden Beispielspartien mögen sorgfältig und wiederholt studirt werden, damit sich der Anfänger mit den Regeln des Schachspiels möglichst vertraut mache. Ausserdem enthalten sie Combinationen, die sich im practischen Spiele sehr häufig wiederholen. Die erste Partie wird man wahrscheinlich sehr oft zu spielen Gelegenheit haben.

1.

	Weiss.	Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5

Diese Eröffnungszüge sind bereits aus dem vorigen Paragraphen bekannt. Die Partien, welche mit dem Doppelschritt des Königsbauern auf beiden Seiten beginnen, heissen offene Partien. Dieselben empfehlen sich ganz besonders zum Anfangsstudium, da sie meistentheils sehr lebhaft sind und in ihnen die Kräfte der einzelnen Figuren auf die deutlichste Weise zur Geltung kommen.

2) Sg1—f3

Einer der besten Fortsetzungen des Angriffs; Weiss entwickelt einen wichtigen Offizier der Königsseite, der zugleich den ungedeckten Königsbauer des Schwarzen zu schlagen droht.

2) . . . . f7—f6

Einer der schlechtesten Vertheidigungszüge, wie man aus der Folge ersehen wird. Am besten ist 2) . . . . Sb8—b6, womit Schwarz ebenfalls den angegriffenen Bauer deckt, aber auch noch einen Offizier in das Spiel bringt. Die Hauptaufgabe einer richtigen Entwickelung ist nämlich die, in möglichst wenigen Zügen die Steine in Thätigkeit zu bringen.

3) Sf3—e5:

Weiss opfert den Springer um einen lebhafteren Angriff zu erlangen. Mit solchen Opfern muss man sehr vorsichtig sein, und sie nur dann bringen, wenn der dadurch zu erreichende Vortheil gewiss ist. Hier ist das Opfer an der Stelle.

3) . . . . f6—e5:

4) Dd1—h5† Ke8—e7

Deckt Schwarz das Schach mit 4) . . . . g7—g6 so schlägt die weisse Dame den Bauer e5 mit Schach und nimmt dann den Thurm h8.

5) Dh5—e5‡ Ke7—f7

Schwarz hat keinen andern Zug.

Weiss.	Schwarz.
6) Lf1—c4†	Kf7—g6

Etwas länger würde sich Schwarz durch 6) .... d7—d5 halten, da in Folge dieses Bauernopfer der Läufer c8 frei und die Thätigkeit der weissen Dame etwas beschränken würde.

7) De5—f5† Kg6—h6

Der schwarze König darf die Dame nicht nehmen, da sie vom Bauer e4 gedeckt ist.

8) d2—d4†

Weiss zieht den Damenbauer und giebt dadurch ein Abzugsschach mit dem Läufer c1.

8) .... g7—g5

Durch diesen Zug deckt Schwarz das Schach, da die Läuferlinie nun unterbrochen ist.

9) h2—h4

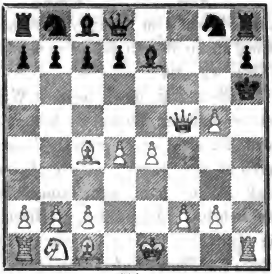
Weiss greift dadurch den Bauer g5, der sich nicht bewegen darf, zum dritten Male an.

9) .... Lf8—e7

Schwarz deckt den Bauer zum dritten Male, jedoch vergeblich!

10) h4—g5††

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.

Weiss nimmt mit dem Bauer h4 den Bauer g5 und bietet Schach! zugleich eröffnet sich dadurch für den Thurm h1 eine freie Linie, der ebenfalls Schach bietet.

10) .... Kh6—g7

Einem Doppelschach kann man, wie man hier sieht, nie anders als durch Bewegung des Königs entgehen.

12) Df5—f7†.

Man prüfe die Schlussstellung sorgfältig und überzeuge sich, dass der schwarze König dem Schach der Dame nicht entweichen kann.

2.

Die folgende Partie spielte ein Berliner Meister des Schachspiels, E. Schallopp, gegen einen schwachen Spieler.

L. Z.	E. Schallopp.
Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	d7—d5

Der Zug des Schwarzen ist einem guten Spieler gegenüber nicht zu empfehlen.

2) e4—d5:

Weiss.	Schwarz.

Der beste Zug; nimmt nun Schwarz den Bauer d5, so gewinnt Weiss durch 3) Sb1—c3 ein Tempo, da der Schwarze zum Rückzuge genöthigt ist.

2) .... Sg8—f6

Schwarz greift den

Weiss. Schwarz.

Bauer d5 mit dem Königsspringer noch einmal an, um ihn mit diesem zu nehmen.

3) c2—c4

Dieser Zug, durch welchen Weiss den gewonnenen Bauer zu behaupten sucht, ist nicht zu empfehlen, da hierdurch die freie Entwicklung verabsäumt wird. Weiss hätte den Damenbauer zwei Schritte ziehen sollen, wodurch er die Mitte des Brettes besetzt und die Linie des Damenläufers frei gemacht hätte.

3) . . . . c7—c6

Schwarz bietet den Damenläuferbauer zum Tausch, um dem Damenspringer eine günstige Stellung geben zu können.

4) Dd1—a4

Zieht Weiss statt dessen 4) d5—c6:, so erlangt Schwarz durch 4) . . . . Sb8—c6: auf Grund der offenen Damenlinie und der Rückständigkeit des weissen Damenbauern, der nun nicht mehr nach d4 vorgeschoben werden darf ohne verloren zu gehen, das bessere Spiel. Der hier gewählte Zug aber bringt die Dame zu früh ins Spiel und der weitere Verlauf liefert einen Beleg für die Schädlichkeit dieses Lieblingsfehlers von Anfängern.

4) . . . . Lc8—d7

Schwarz durfte nicht 4) . . . . c6—d5: ziehen, da sonst der schwarze König Schach erhalten hätte.

5) d5—c6: Sb8—c6:

6) Da4—b3

Weiss greift damit den ungedeckten Bauer b7 an.

7) . . . . Sc6—d4

Der schwarze Springer droht nun die weisse Dame zu schlagen.

8) Db3—c3

Hätte statt dessen die Dame den Bauer b7 genommen, so würde Schwarz mit dem Springer auf c2 Schach bieten und den Thurm a1 erobern.

8) . . . . e7—e5

Schwarz zieht diesen Bauer um seinen Springer auf d4 zu decken und dem Königsläufer eine freie Linie zu eröffnen.

9) f2—f4

Weiss hofft, dass Schwarz mit seinem Bauer e5 den Bauer f4 schlagen wird, worauf er dann den Springer d4 eroberte. Hier hätte indess Weiss Gelegenheit gehabt, durch a2—a3 dem nachfolgenden Zuge von Schwarz vorzubeugen, doch würde auch dieser Zug, ebensowenig wie der in der Partie gewählte, der Entwickelung des weissen Spieles günstig gewesen sein.

9) . . . . Lf8—b4

Die weisse Dame darf den schwarzen Läufer, der sie angreift, nicht nehmen, da sie sonst durch Sd4—c2† verloren gehen würde.

10) Dc3—d3 Ld7—f5

Schwarz bringt immer mehr Figuren in das Spiel, während Weiss nichts thun kann, als seine Dame sichern.

11) Dd3—g3 Sf6—e4

12) Dg3—g7:

Schwarz kann nun das Matt erzwingen.

12) . . . . Sd4—c2†

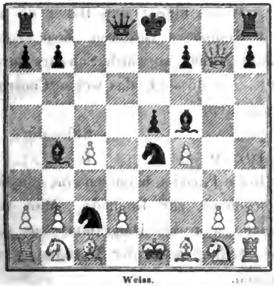
(S. Diagramm.)

13) Ke1—e2 Dd8—d3†

Die schwarze Dame

Stellung nach dem 12. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

opfert sich, um den König auf ein Feld zu bringen, wo er sicher matt wird.

Weiss.		Schwarz.
14)	Ke2—d3:	Se4—g3†

Der Läufer f5 giebt durch Abzug Matt. Man achte darauf, dass Weiss in der ganzen Partie ausser der Dame keinen Offizier in Bewegung gebracht hat.

Wäre der weisse König in der durch das Diagramm veranschaulichten Position nach d1 gegangen, so würde das Matt in 3 Zügen erfolgt sein durch:

13)	....	Se4—f2†
14)	Kd1—e2	Dd8—d3†
15)	Ke2—f2:	Lb4—c5†.

3.

	P. Hirschfeld. Weiss.	W. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	d7—d6

Der letzte Zug des Schwarzen öffnet zwar seinem Damenläufer den Ausgang, versperrt aber seinem Königsläufer das günstige Feld c5. Im allgemeinen gilt die Regel, erst die Offiziere der Königsseite und dann erst die der Damenseite zu entwickeln.

4) 0—0

Man stelle den König auf g1 und den Thurm auf f1.

4) .... Lc8—g4

Um den Springer f3 festzuhalten, den Weiss nun nicht ziehen darf, ohne die Dame zu verlieren.

Weiss.		Schwarz.
5)	Sb1—c3	Sc6—d4

Schwarz will die Springer abtauschen und dadurch die weisse Rochadestellung aufreissen.

5) Sf3—e5:

Weiss opfert die Dame, um Matt zu setzen.

6) .... Lg4—d1:

Schwarz hätte das Opfer nicht annehmen, sondern den Springer e5 schlagen sollen. Darauf würde Weiss zwar den Läufer g4 mit der Dame genommen und das bessere Spiel behauptet aber keinen entschiedenen Vortheil erlangt haben.

7)	Lc4—f7†	Ke8—e7
8)	Sc3—d5†.	

4.

	S. Weiss.	A. Anderssen. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Lf8—c5

Das alles sind gute Züge!

4) c2—c3

Weiss. Schwarz.

Dieser Zug geschieht um d2—d4 vorzubereiten, und 2 Bauern in der Mitte des Brettes, ein sogenanntes Centrum, zu erhalten. Durch ein Centrum wird das Spiel des Gegners sehr eingeengt.

4) .... Sg8—f6

Schwarz greift mit dem Königsspringer den Bauer e4 an und bereitet zugleich die Rochade vor.

5) d2—d4

Weiss greift durch diesen Zug zugleich den Läufer c5 und den Bauer e5 an.

5) .... e5—d4:

6) c3—d4:

Weiss besitzt nun ein Centrum.

6) .... Lc5—b4†

Zöge Schwarz statt dessen den Läufer nach b6 oder e7, so würde er ein Tempo verlieren, d. h. dem Gegner zu einem neuen Angriffszuge Zeit lassen.

7) Lc1—b2

Die beste Art das Schach zu decken. Zöge Weiss den König, so würde er damit die Rochade aufgeben. Deckt er mit dem Damenspringer das Schach, so wird der Schwarze mit dem Springer f6 den Bauer e4 schlagen.

7) .... Lb4—d2†

8) Sb1—d2:

Der Springer deckt nun den Königsbauer.

8) .... d7—d5

Schwarz zieht den Bauer auf ein Feld, wo er zwar zwei Mal angegriffen aber auch zwei Mal gedeckt ist. Mit diesem Zuge greift nämlich Schwarz den Bauer e4 und den Läufer c4 an; er hat den Zweck, das weisse Centrum zu sprengen.

Weiss. Schwarz.

9) e4—d5:

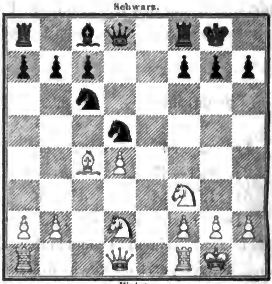
Weiss nimmt den Bauer d5 um kein Tempo zu verlieren. Zöge er den Läufer zurück, so würde Schwarz durch 10) .... d5—e4: das weisse Centrum vernichten.

9) .... Sf6—d5:

10) 0—0 0—0

Beide Parteien benutzen eine günstige Gelegenheit zur Rochade. Man vergleiche nun das Diagramm, um sich die Stellung nach der Rochade einzuprägen.

Schwarz.



Weiss.

11) Tf1—e1

Weiss besetzt mit dem Thurm eine offene Linie, wo er im allgemeinen die meiste Wirkung hat.

11) .... Sd5—f4

Schwarz postirt den Springer auf ein Feld, von wo aus er die feindliche Rochadestellung bedroht. Durch diesen Zug wird ausserdem der Bauer d4, der bereits einmal von dem Springer c6 angegriffen ist, aber auch einmal von dem Springer f3 gedeckt ist, zum zweiten Male von der schwarzen Dame angegriffen.

12) Sd2—f1

Durch diesen Rückzug wird der

Weiss.	Schwarz.

Bauer d4 zum zweiten Male durch die Dame d1 gedeckt.

12) . . . . Dd8—f6

Schwarz hält es nun für den richtigen Moment, die Dame in das Spiel zu bringen.

13) Dd1—c2

Dieser Zug ist ein doppelter Fehler, denn erstens verliert der immer noch zweimal angegriffene Bauer d4 eine seiner Deckungen, zweitens aber erhält Schwarz zu einer schnellen Entscheidung des Spieles Gelegenheit.

13) . . . . Sf4—g2:

Ein wohl berechnetes Opfer!

14) Kg1—g2: Df6—f3†

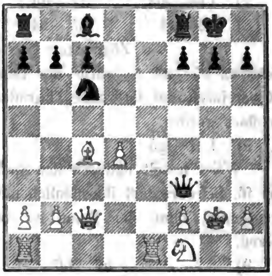
(S. Diagramm.)

Wollte der weisse König die Dame nehmen, so würde Schwarz mit dem Springer c6 den Bauer d4 mit Schach schlagen, darauf die weisse Dame nehmen und dann einen der Thürme, die beide zugleich seinem Angriff sich nicht entziehen könnten.

15) Kg2—g1 Sc6—d4:

Stellung nach dem 14. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.

16) Dc2—d3 b7—b5

Tauscht nun Weiss die Damen, was häufig geboten ist, um einen starken Angriff zu brechen, so nimmt der Springer d4 mit Schach und erobert den Thurm e1.

17) Dd3—d4: Lc8—b7.

Schwarz droht nun mit der Dame auf g2 oder h1 matt zu setzen. Weiss könnte sich vor beiden Arten des Matt nur durch grosse Verluste retten und giebt daher die Partie auf.

5.

M.	G. R. Neumann.
Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5
2) Sg1—f3	Sb8—c6
3) Lf1—b5	

Ein guter Zug! Weiss droht früher oder später den schwarzen Damenspringer gegen seinen Königsläufer einzutauschen und dann den Bauer e5 mit dem Springer f3 zu nehmen.

3) . . . . a7—a6

Um den Läufer zur Erklärung zu nöthigen. Auf 4) Lb5—c6: d7—c6: 5) Sf3—e5: würde Schwarz 5) . . . . Dd8—d4 ziehen und den Bauer mit besserem Spiele zurückerobern.

Weiss.	Schwarz.
4) Lb5—a4	Sg8—f6
5) d2—d3	Lf8—c5
6) 0—0	

Auf 6) La4—c6: d7—c6: 7) Sf3—e5 würde Schwarz durch 7) . . . . Lc5—f2† 8) Ke1—f2: Dd8—d4† den Bauern zurückgewinnen und die bessere Stellung erhalten.

6) . . . . b7—b5

Weiss.	Schwarz.
7) La4—b3	d7—d6
8) a2—a4	b5—b4

Zöge statt dessen Schwarz b5—a4: so würde der Bauer a6 vereinzelt und die weisse Thurmlinie geöffnet werden.

9) Lc1—g5

Weiss fesselt dadurch den Springer f6. Schwarz darf ihn nämlich nicht wegziehen, ohne die Dame zu verlieren.

9) .... h7—h6

Um den Läufer zu nöthigen, den Springer f6 zu schlagen oder sich zurückzuziehen.

10) Lg5—h4 g7—g5

Schwarz leitet den Angriff gegen die feindliche Rochadestellung ein.

11) Lh4—g3	Lc8—g4
12) Sb1—d2	Dd8—d7
13) h2—h3	Lg4—h5
14) Lb3—d5	Tg8—h8

Schwarz will den Bauer g5 einen Schritt vorbewegen und ihn gegen den weissen h-Bauer abtauschen, um so dem Thurme eine freie Linie gegen die feindliche Rochadestellung zu verschaffen.

15) Dd1—e1

Dieser Zug geschieht, um den Springer f3 wieder frei zu machen.

15)	g5—g4
16) h3—g4:	Tg8—g4:

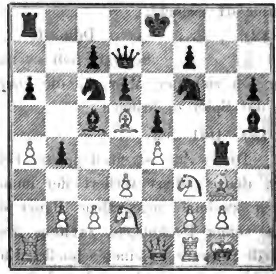
(S. Diagramm.)

Schwarz droht nun den Läufer g3 mit dem Thurme zu nehmen, da ihn der weisse f-Bauer nicht wiedernehmen darf, ohne den weissen König in das Schach des schwarzen Läufers c5 zu stellen.

17) d3—d4

Stellung nach dem 16. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.

Um die Angriffslinie des Läufers c5 gegen die weisse Rochadestellung zu unterbrechen.

17) .... Sc6—d4:

Schwarz giebt den Thurm a8 preis, weil er sich durch einen Angriff auf den König entschädigen kann.

18) Ld5—a8:	Sd4—f3†
19) Sd2—f3:	Tg4—g3:

Der Bauer f2 kann den Thurm nicht nehmen, wie wir schon beim 16. Zuge angegeben haben.

20) Kg1—h2 Tg3—g2†

Weiss opfert den Thurm mit Vorausberechnung der folgenden Züge.

21) Kh2—g2:	Lh5—f3†
22) Kg2—h2	

Nimmt der König den Läufer, so giebt die schwarze Dame auf g4 Matt.

22) .... Dg7—g4

Die schwarze Dame droht nun auf g2 oder h4 Matt zu geben.

23) La8—c6†

Der einzige Zug um das Matt aufzuhalten.

23) .... Ke8—f8 und Schwarz giebt im nächsten Zuge Matt.

6.

G. R. Neumann.		W.
	Weiss.	Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	f2—f4	

Weiss giebt einen Bauer preis, um später ungehindert mit d2—d4 ein Centrum zu bilden. Diese Spielart nennt man das Königsgambit.

2) . . . . e5—f4:

Schlecht wäre es, statt dessen mit der Dame Schach zu bieten, da Weiss dieselbe durch g2—g3 zurücktreiben und ein Tempo gewinnen würde. Vor voreiligem Schachbieten hüte man sich.

3) Lf1—c4

Weiss giebt mit diesem Zuge dem Läufer den besten Standort und macht zugleich dem Könige das Feld f1 frei, falls Schwarz 3) . . . . Dd8—h4† zieht. Diese Spielart nennt man Läufergambit im Gegensatz zum Springergambit, das durch 3) Sg1—f3 entsteht.

3) . . . . g7—g5

Eine der schlechtesten Vertheidigungen.

4) h2—h4

Weiss giebt noch einen Bauer, um die Bauern von Schwarz zu vereinzeln und dann leichter zurückerobern zu können.

4) . . . . c7—c6

5) Lc4—f7†

Weiss giebt den Läufer, da er den schwarzen König entblösst, und mindestens drei Bauern dafür erhält.

5) . . . . Ke8—f7:

6) Dd1—h5† Kf7—e6

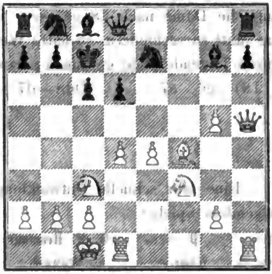
Schwarz will den König auf der Damenseite in Sicherheit bringen; besser wäre jedoch 6) . . . . Kf7—g7

	Weiss.	Schwarz.
7)	h4—g5:	d7—d6
8)	d2—d4	Ke6—d7
9)	Lc1—f4:	Kd7—c7
10)	Sb1—c3	

Während Schwarz seinen König in Sicherheit zu bringen sucht, entwickelt Weiss schnell möglichst viel Figuren.

10)	. . . .	Lf8—g7
11)	Sg1—f3	Sg8—e7
12)	0—0—0	

Schwarz.



Weiss.

Man beachte die Stellung, die durch die lange Rochade entsteht.

12) . . . . a7—a6

13) e4—e5

Weiss will dem Damenthurme eine offene Linie verschaffen.

13) . . . . d6—d5

14) e5—e6†

Der Läufer f4 giebt Abzugsschach.

14) . . . . Kc7—b6

15) Th1—e1 Se7—g6

16) Lf4—g3

Weiss vermeidet den Abtausch seines Läufers gegen den Springer g6, da er in dieser Position wegen seiner

Weiss. Schwarz.

freien Thätigkeit eine der wichtigsten Angriffsfiguren ist.

16) .... Dd8—e7

17) Dh5—h2 Kb6—a7

Um den Springer b8 zu decken.

18) Lg3—d6

(S. Diagramm.)

18) .... De7—e8

19) Ld6—c5† b7—b6

20) Dh2—c7† Lc8—b7

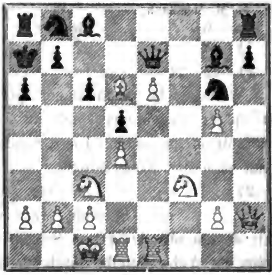
21) Lc5—b6‡

Hätte Schwarz in der durch das letzte Diagramm veranschaulichten Stellung die Dame nach d8 gezogen, um das Matt zu verhindern, so hätte Weiss durch folgende Züge gewinnen müssen.

19) e6—e7 Dd8—d7

Stellung nach dem 18. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

Weiss. Schwarz.

20) e7—e8D

Der Bauer wird eine Dame!

20) .... Th8—e8:

21) Te1—e8: etc.

7.

Eine sehr schnelle Entwicklung der Figuren zeigt die schwarze Partei in folgendem Spiele:

P. G. R. Neumann.

Weiss. Schwarz.

1) e2—e4 e7—e5

2) f2—f4 e5—f4:

3) Lf1—c4 Dd8—h4†

4) Ke1—f1 Sg8—f6

5) Dd1—f3

Weiss entwickelt seine Dame zu früh; besser wäre 5) Sg1—f3 und nach dem Rückzuge der schwarzen Dame Sb1—c3.

5) .... Sb8—c6

Schwarz verhindert dadurch den Zug d2—d4 und droht durch Sc6—e4 Dame und Läufer von Weiss zugleich anzugreifen.

6) Df3—b3

Weiss will den Bauer f7 schlagen. Da dem Schwarzen dadurch kein erheblicher Nachtheil erwächst, so kann er von der Deckung des Bauern absehen.

6) .... Lf8—c5

Schwarz droht mit der Dame auf f2 matt zu setzen.

7) Lc4—f7‡ Ke8—f8

Der schwarze König bleibt in der Nähe des Läufers um ihn zu schlagen, wenn die weisse Dame das Matt deckt.

8) Sg1—h3 d7—d5

Damit wird der Damenläufer frei gemacht und die Deckung des Läufers f7 durch die Dame b3 aufgehoben.

9) e4—d5:

Weiss. Schwarz.

Nimmt nun der schwarze König den Läufer f7, so schlägt Weiss den Springer c6 mit Abzugsschach.

9) . . . . Lc8—h3:

Weiss darf den Läufer h3 nicht wiedernehmen, da er das Matt decken muss.

Weiss. Schwarz.

10) Db3—f3 Sc6—e5

11) Df3—e2 f4—f3

und Schwarz gewinnt die Dame und das Spiel.

Endspiele.

In den obigen Partien wurde das Matt erzielt, oder eine sicher entscheidende Stellung, während noch viele Figuren auf dem Brette waren. Dies ist nicht immer der Fall. Häufig wird der Kampf so lange fortgeführt, bis ausser den Königen nur noch ein oder wenige Steine übrig bleiben. Man sagt dann, die Partie ist bis zu dem Endspiele fortgeführt worden.

Unter den verschiedenen Arten der Endspiele unterscheidet man einfache, d. h. solche, in denen nur der König und ein oder zwei Steine gegen den entblössten König vorhanden sind, und zusammengesetzte. Wir wollen hier nur die ersteren behandeln.

1.

König und Dame gegen den König.

In diesem Falle drängt man den König auf eine Randlinie und nähert den eigenen König so, dass man von diesem gedeckt mit der Dame das Matt geben kann. Steht z. B. der weisse König auf d5, die weisse Dame auf h8, und der schwarze König auf e2, so verfährt man auf folgende Weise:

Weiss. Schwarz.

1) Dh8—c3

Dadurch wird der König auf den möglichst kleinsten Raum beschränkt.

1) . . . . Ke2—f2

Ginge der König nach d1, so würde Weiss durch Dc3—b2 ihn an den Rand fesseln.

2) Dc3—d3 Kf2—g2

Weiss. Schwarz.

3) Dd3—e3 Kg2—h2

4) De3—f3 Kh2—g1

5) Df3—e2 Kg1—h1

Ginge nun die weisse Dame nach f2, so wäre Schwarz patt.

6) Kd5—e4 Kh1—g1

7) Ke4—f3 Kg1—h1

8) De2—g2†.

2.

König und Thurm gegen den König.

Man treibt den König mittelst König und Thurm an den Rand des Brettes, und sucht die Opposition, die unmittelbare Gegenüberstellung des Königs, herbei-

zuführen um dann Matt zu geben. Steht z. B. der weisse König auf e4, der weisse Thurm auf h1 und der schwarze König auf c6, so erfolgt bei den möglichst besten Gegenzügen das Matt auf diese Weise:

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1)	Ke4—e5	Kc6—c5	8)	Th5—h6	Kc7—b7
2)	Th1—h4	Kc5—c6	9)	Ke7—d7	Kb7—b8
3)	Ke5—e6	Kc6—c5	10)	Th6—b6†	Kb8—a8
4)	Th4—g4	Kc5—c6	11)	Kd7—c7	Ka8—a7
5)	Tg4—g5	Kc6—c7	12)	Tb6—c6	Ka7—a8
6)	Ke6—e7	Kc7—c6	13)	Tc6—a6‡.	
7)	Tg5—h5	Kc6—c7			

In folgender Position Weiss Ke3, Te4, Schwarz Ke1, kann Weiss, wenn er am Zuge ist, das Matt in spätestens 3 Zügen erzwingen, z. B.:

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1)	Te4—e5	Ke1—d1	3)	Tc5—c1‡.	
2)	Te5—c5	Kd1—e1			

Wäre Schwarz im ersten Zuge mit dem König nach f1 gegangen, so hätte Weiss den Thurm nach g5 gezogen.*)

3.

König und beide Läufer gegen den König.

Dieses Matt lässt sich nur in einer Ecke oder auf einem der beiden Randnachbarfelder geben, doch ist der König sehr leicht dahin zu treiben. Z. B. Weiss Ke1, Lc1 und f1; Schwarz Ke4.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1)	Ke1—f2	Ke4—d4	11)	Le6—d7	Kf6—g5
2)	Lc1—e3†	Kd4—c4	12)	Ld6—e7†	Kg5—g6
3)	Lf1—c4	Kc4—c5	13)	Kf3—g4	Kg6—f7
4)	Le3—c5	Kc5—f4	14)	Le7—d8	Kf7—g6
5)	Kf2—g2	Kf4—e4	15)	Ld7—e8†	Kg6—h6
6)	Kg2—g3	Ke4—f5	16)	Ld8—e7	Kh6—g7
7)	Kg3—f3	Kf5—e5	17)	Kg4—g5	Kg7—h7
8)	Lc4—b3		18)	Le7—f8	Kh7—g8
	Um den schwarzen König zum		19)	Lf8—h6	Kg8—h7
	Zuge zu nöthigen.		20)	Kg5—h5	Kh7—g8
8)	. . . .	Ke5—f5	21)	Kh5—g6	Kg8—h8
9)	Lc5—d6	Kf5—g5	22)	Lh6—g7†	Kg8—h8
10)	Lb3—e6	Kg5—f6	23)	Le8—f7‡.	

*) Durch Versuche wird man sich überzeugen, dass man mit einem Thurme auf jedem beliebigen Randfelde matt setzen kann, und mit zwei Thürmen natürlich auf jedem Felde des Brettes.

In folgender Position Weiss: Kg5, Lc1 und d1; Schwarz: Kg7 zieht Weiss am Besten

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1)	Ld1—h5	Kg7—f8	5)	Kg5—g6	Kg8—h8
2)	Kg5—f6	Kf8—g8	6)	Lh5—g4	Kh8—g8
3)	Lc1—h6	Kg8—h7	7)	Lg4—e6†	Kg8—h8
4)	Kf6—g5	Kh7—g8	8)	Lh6—g7‡.	

In folgender Position: Weiss: Kb6, Lf1, Lh4; Schwarz: Kc8, ist Schwarz in drei Zügen matt, wenn Weiss am Zuge ist.

4.

König, Läufer und Springer gegen den König.

Bei diesem Endspiele, das schwieriger als die eben behandelten ist, wird der Springer meistentheils dazu verwandt, dem feindlichen Könige die Felder abzuschneiden, welche nicht von der Farbe des Läufers sind. Der König muss nämlich auf das Eckfeld getrieben werden, welches die Farbe des Läufers hat; nur auf diesem kann er Matt gesetzt werden, oder auf den beiden angrenzenden Randfeldern. Steht z. B. der weisse König auf e5, der Läufer auf f8, der Springer auf b8 und der schwarze König auf f3, so gestaltet sich das Endspiel folgendermassen.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Lf8—c5	Kf3—g3
2)	Ke5—f5	Kg3—f3
3)	Sb8—c6	Kf3—g3
4)	Sc6—e5	Kg3—h3
5)	Kf5—f4	Kh3—h2
6)	Kf4—f3	Kh2—h1

Geht statt dessen der König nach h3, so hält ihn Weiss mit dem Läufer zunächst von dem Felde h4 ab und nöthigt ihn, das Eckfeld zu betreten, worauf er auf die nun folgende Art durch den Springer vertrieben wird.

	Weiss.	Schwarz.
7)	Se5—d3	Kh1—h2
8)	Sd3—f2	Kh2—g1
9)	Lc5—d6	Kg1—f1
10)	Ld6—h2	Kf1—e1
11)	Sf2—e4	Ke1—f1

(Siehe Variante A.)

	Weiss.	Schwarz.
12)	Se4—d2†	Kf1—e1
13)	Kf3—e3	Ke1—d1
14)	Ke3—d3	Kd1—e1
15)	Lh2—g3†	Ke1—d1
16)	Lg3—f2	Kd1—c1
17)	Sd2—c4	Kc1—d1
18)	Sc4—b2†	Kd1—c1
19)	Kd3—c3	Kc1—b1
20)	Kc3—b3	Kb1—c1
21)	Lf2—e3†	Kc1—b1
22)	Le3—d2	Kb1—a1
23)	Sb2—c4	Ka1—b1
24)	Sc4—a3†	Kb1—a1
25)	Ld2—c3‡.	

Variante A.

11)	. . . .	Ke1—d1
12)	Kf3—e3	Kd1—c2
13)	Se4—d2	Kc2—c3
14)	Lh2—d6	Kc3—c2

	Weiss.	Schwarz.
15)	Ld6—e5	Kc2—d1
16)	Ke3—d3	Kd1—e1
17)	Le5—d4	Ke1—d1
18)	Ld4—f2	Kd1—c1
19)	Sd2—c4 und nun so weiter wie im Hauptspiel.	

5.

König und Bauer gegen den König.

Hat ein Spieler ausser dem Könige noch einen Bauer gegen den entblössten König übrig behalten, so wird er gewinnen wenn der Bauer unversehrt zur Dame erhoben werden kann. Dieses ist jedoch nur dann der Fall, wenn der feindliche König ihn auf diesem Wege gar nicht erreicht, oder nicht hindern kann. Der letztere Fall wird durch die folgenden Beispiele erörtert.

I.

Weiss Kf6, Bauer e6; Schwarz Kf8.

Wenn in dieser Position Weiss den Zug hat, so ist die Partie remis, da auf 1) e6—e7† Kf8—e8 Weiss nur durch König f6—e6 patt setzen oder von der Deckung des Bauern abstehen muss. Ist dagegen Schwarz am Zuge, so wird Weiss gewinnen. Denn es geschieht

	Weiss.	Schwarz.
1)	. . . .	Kf8—e8
2)	e6—e7	Ke8—d7
5)	Kf6—f7 und Weiss macht im nächsten Zuge die Dame.	

II.

Weiss König e6, Bauer e5; Schwarz König e8.

In dieser Position muss Weiss stets gewinnen. Ist Schwarz am Zuge, so muss er nach d8 oder f8 ausweichen, worauf der weisse König nach f7 oder d7 geht und nun den Bauer ununterbrochen avanciren lässt; ist Weiss am Zuge, so kann er leicht die unter I. gegebene Gewinnposition erreichen.

Im Allgemeinen gilt die Regel, dass der Bauer dann zur Dame gelangt, wenn er, vom eignen König unterstützt, kein Schach bietet, sobald er das 7. Feld betritt. Aus diesen beiden Beispielen ersieht man also, welche Stellungen man zu erreichen hat, wenn man die Partie gewinnen will.

Diese Regeln haben für den Randbauer keine Geltung, da dieser nicht gewinnen kann, wenn der feindliche König das Eckfeld besetzen kann, auf das der Bauer gelangen soll. In diesem Falle kann der Bauer selbst nicht mit Hülfe eines Läufers, der nicht von der Farbe des Eckfeldes ist, etwas erreichen, er kann nur patt setzen. Beherrscht der eigene König das Eckfeld, auf welches der Bauer gelangen soll, so wird das Spiel ebenfalls unentschieden, wenn der feindliche König das diesem Eckfelde entsprechende Läuferfeld betreten kann.

Die folgenden in schematischer Ordnung aufgezählten, gebräuchlichsten Eröffnungen mag der Anfänger abwechselnd seinen Partien zu Grunde legen.

Uebersicht der gebräuchlichsten Eröffnungen.

I. Offene Partien: 1) e2—e4 e7—e5.

A. Königsspringerspiel: 2) Sg1—f3.

1. Vertheidigung mit dem Damenspringer: 2) .... Sb8—c6.

a. Das Spiel des Ruy Lopez oder die spanische Partie 3) Lf1—b5.

α) Erste Vertheidigung 3) .... Sg8—f6.
β) Zweite Vertheidigung: 3) .... a7—a6.
γ) Dritte Vertheidigung: 3) .... Lf8—c5.
δ) Vierte Vertheidigung: 3) .... d7—d6.
ε) Fünfte Vertheidigung: 3) .... Sg8—e7.

b. Italienische Partie: 3) Lf1—c4 Lf8—c5.

α) 4) 0—0.
β) 4) c2—c3.
γ) 4) d2—d3.
δ) Das Gambit des Capitain Evans: 4) b2—b4*).

c. Die ungarische Partie: 3) Lf1—c4 Lf8—e7 (?)).**

d. Das Zweispringerspiel im Nachzuge: 3) Lf1—c4 Sg8—f6 (?).

e. Die schottische Partie: 3) d2—d4.

f) Stauntons Angriff: 3) c2—c3.

2. Vertheidigung mit dem Königsspringer: 2) .... Sg8—f6(?).

3. Vertheidigung mit dem Damenbauer: (Philidors Vertheidigung) 2) .... d7—d6.

4) Mittelgambit im Königsspringerspiel: 2) .... d7—d5(?).

B. Königsläuferspiel: 2) Lf1—c4.

1. Klassisches Läuferspiel: 2) .... Lf8—c5.

2. Berliner Partie: 2) .... Sg8—f6.

C. Damenspringerspiel: 2) Sb1—c3.

D. Königsgambit: 2) f2—f4.

1. Angenommenes Königsgambit: 2) .... e5—f4:

a. Springergambit: 3) Sg1—f3.

α) Kyseritzky-Gambit: 3) .... g7—g5 4) h2—h4 g5—g4 5) Sf3—e5.

*) Eine sehr interessante Spielart. Weiss giebt einen Bauer, um ein Tempo zu gewinnen und so das Centrum zu bilden. Die Fortsetzung ist gewöhnlich: 4) .... Lc5—b4: 5) c2—c3 Lb4—c5 6) 0—0.
**) (?) bedeutet „kein guter Zug" und (!) bedeutet „der beste Zug".

β) Allgaier-Gambit: 3) .... g7—g5 4) h2—h4 g5—g4 5) Sf3—g5*).

γ) Das gemeine Springergambit: 3) .... g7—g5 4) Lf1—c4 Lf8—g7.

δ) Muzio-Gambit: 3) .... g7—g5 4) Lf1—c4 g5—g4 5) 0—0**).

b. Läufergambit: 3) Lf1—c4.

α) Die sogenannte classische Vertheidigung: 3) .... Dd8—h4†.

β) Das Gegengambit: 3) .... f7—f5.

γ) Das Mittelgambit gegen das Läufergambit 3) .... d7—d5.

δ) Vertheidigung mit dem Königsspringer: 3) .... Sg8—f6.

ε) Vertheidigung: 3) .... c7—c6.

2. Das abgelehnte Königsgambit: 2) .... Lf8—c5.

3. Mittelgambit gegen Königsgambit: 2) .... d7—d5.

II. Geschlossene Partien.

A. Französische Partie: 1) e2—e4 e7—e6.

B. Damenbauer gegen Königsbauer: 1) e2—e4 d7—d5.

C. Sicilianische Partie: 1) e2—e4 c7—c5.

D. Fianchetto di Donna: 1) e2—e4 b7—b6.

E. Königs-Fianchetto: 1) e2—e4 g7—g6.

F. Eröffnung mit dem Damenbauer: 1) d2—d4.

1. Das Damengambit: 1) d2—d4 d7—d5 2) c2—c4*).**

2. Die holländische Partie: 1) .... f7—f5.

G. Eröffnung mit dem Königsläuferbauer: 1) f2—f4.

H. Eröffnung mit dem Damenläuferbauer: 1) c2—c4.

---

*) Mit diesem Zuge erklärt sich Weiss auf 5) .... h7—h6 zum Opfer des Springers auf f7 bereit, da er dann mit Dame und Königsläufer in das schwarze Spiel eindringen kann. Doch ist die Vertheidigung überwiegend.

**) Das Opfer des Springers verschafft einen sehr starken Angriff.

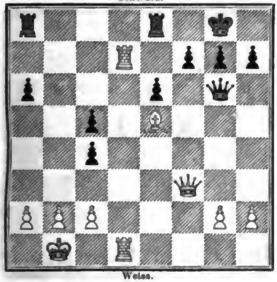
***) Das Damengambit wird am besten abgelehnt (durch 2) .... e7—e6).

Stellungen aus gespielten Partien.

Die folgenden durch Diagramme veranschaulichten Stellungen verdienen besondere Beachtung, da die sich daran knüpfenden Combinationen sehr häufig wiederholen.

1.

Schwarz.



Weiss.

Weiss gewinnt einen Thurm durch:

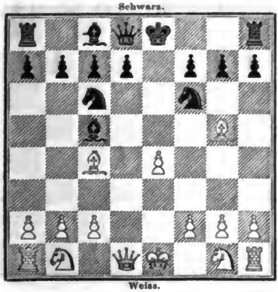
Weiss.	Schwarz.
1) Df3—a8:	

Schwarz darf nämlich die Dame nicht nehmen, da er sonst Matt wird, wie folgt:

2)	Te8—a8:
2) Td7—d8†	Ta8—d8:
3) Td1—d8†.	

2.

Schwarz.



Weiss.

Weiss verliert einen Bauer und die Möglichkeit der Rochade, wenn Schwarz

Weiss.	Schwarz.
1)	Lc5—f2†

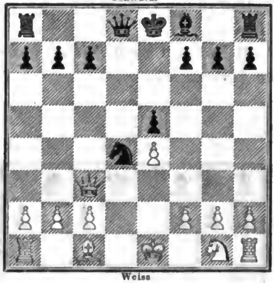
zieht, da auf

2) Ke1—f2:	Sf6—e4†
3) Kf2—e1	Dd8—g5:

Schwarz mit Abtausch eines Offiziers noch einen Bauer gewinnen würde.

3.

Schwarz.



Weiss

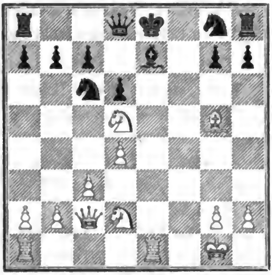
Schwarz bringt durch das Opfer eines Läufers die weisse Dame in eine solche Lage, dass er sie und den weissen König mit seinem Springer zugleich angreifen kann.

Weiss.	Schwarz.
1)	Lf8—b4
2) Dc3—b4:	Sd4—c2†

und Schwarz gewinnt die Dame.

4.

Schwarz.



Weiss.

Weiss kann zwei leichte Offiziere gegen einen Thurm erobern:

Weiss.	Schwarz.
1) Sd5—e7:	Sg8—d7:
2) Te1—e7‡	

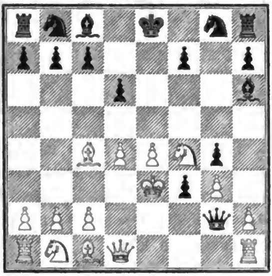
Dies ist der Vortheil bringende Zug!

3)	Sc6—e7:

3) Ta1—e1 und Weiss gewinnt den Springer e7.

5.

Schwarz.



Weiss.

Weiss kann die schwarze Dame gegen Thurm und Läufer erbeuten.

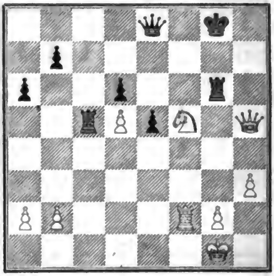
Weiss.	Schwarz.
1) Lc4—f1	Dg2—h1:

Schwarz hat keinen bessern Zug!

2) Lf1—b5† und Weiss nimmt die schwarze Dame.

6.

Schwarz.



Weiss.

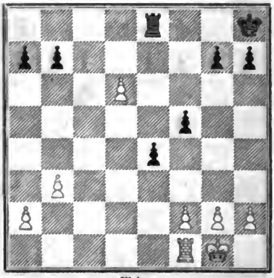
Weiss gewinnt einen Thurm durch:

Weiss.	Schwarz.
1) Sf5—d6:	

da Schwarz die Dame ziehen und von der Deckung des Thurmes ablassen muss. Die Antwort 1) . . . . Tg6—g2‡, wodurch sonst Schwarz die weisse Dame erobern würde, geht wegen 2) Tf2—g2‡ nicht an.

7.

Schwarz.



Weiss.

Weiss gewinnt den schwarzen Thurm:

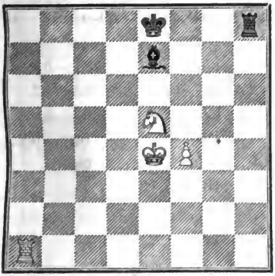
Weiss.	Schwarz.
1) d6—d7	Te8—d8
2) Tf1—c1	

Schwarz darf nun den Bauer d7 nicht schlagen, da sonst Weiss mit seinem Thurme auf der 8-Reihe in 2 Zügen Matt geben würde.

2)	Kh8—g8(!)
3) Tc1—c8 und gewinnt.	

8.

Schwarz.



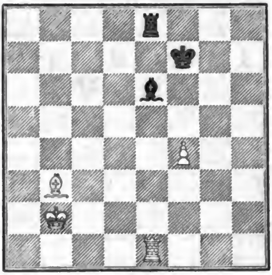
Weiss.

Weiss gewinnt einen Offizier, indem er zuerst die Qualität giebt, um dann mit seinem Springer König und Thurm von Schwarz zugleich anzugreifen:

Weiss.	Schwarz.
1) Ta1—a8†	Le7—d8
2) Ta8—d8‡	Ke8—d8:
3) Se5—f7‡ und gewinnt den Thurm.	

9.

Schwarz.



Weiss.

Weiss gewinnt einen Offizier durch:

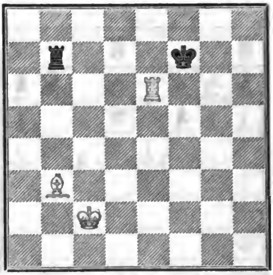
Weiss.	Schwarz.
1) Te1—e6:	

da auf

1)	Te8—e6:
2) f4—f5 den Thurm zurück erobert.	

10.

Schwarz.



Weiss.

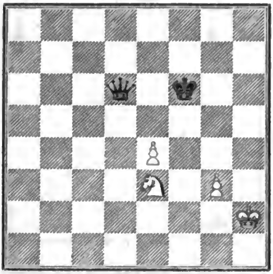
Schwarz erobert einen Offizier durch:

Weiss.	Schwarz.
1)	Tb7—b3:

Nimmt nun Weiss den Thurm b3, so schlägt Schwarz den Thurm e6.

11.

Schwarz.



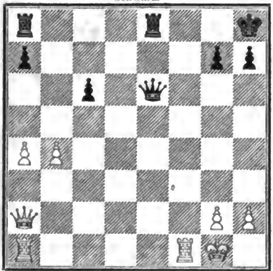
Weiss.

Weiss gewinnt die schwarze Dame durch ein Bauernopfer:

	Weiss.	Schwarz.
1)	e4—e5†	Dd6—e5:
2)	Se3—g4†	
	oder:	
2)	. . . .	Kf6—e5:
3)	Se3—c4†.	

12.

Schwarz.



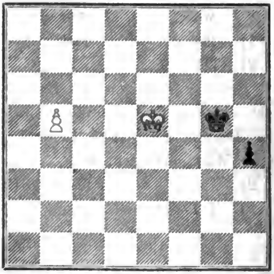
Weiss.

Weiss opfert einen Thurm und erobert dadurch die schwarze Dame:

	Weiss.	Schwarz.
1)	Tf1—f8†	Te8—f8:
2)	Da2—e6:	

13.

Schwarz.



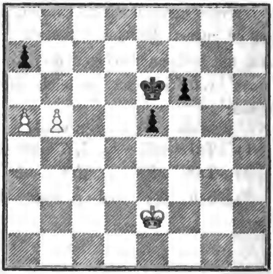
Weiss.

Weiss gewinnt. Beide Parteien bekommen zwar die Dame; Weiss vermag jedoch wegen der ungünstigen Stellung des schwarzen Königs die feindliche Dame zu erobern:

	Weiss.	Schwarz.
1)	b5—b6	h4—h3
2)	b6—b7	h3—h2
3)	b7—b8D	h2—h1D
4)	Db8—g8†	Kg5—h4
5)	Dg8—h7†	nebst
6)	Dh7—h1:	

14.

Schwarz.



Weiss.

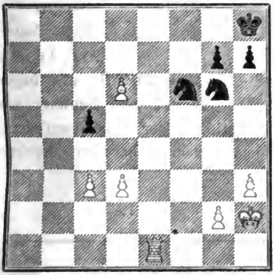
Weiss gewinnt durch ein Bauernopfer:

Weiss.	Schwarz.
1) b5—b6	a7—b6:
2) a5—a6	

Nur dadurch kann Weiss gewinnen, dass er vorbeizieht. [Auf 2) a5—b6: würde der schwarze König den weissen Bauer auf seinem Gange zur Dame einholen.] Mit der Dame aber wird es dem Weissen ein Leichtes sein, die schwarzen Bauern zu erobern.

15.

Schwarz.



Weiss.

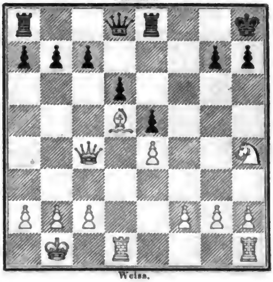
Weiss führt einen Bauer in die Dame nach Aufopferung eines Thurmes:

Weiss.	Schwarz.
1) Te1—e8†	Sf6—e8:
2) e6—e7	

und Weiss bekommt im nächsten Zuge eine Dame.

16.

Schwarz.



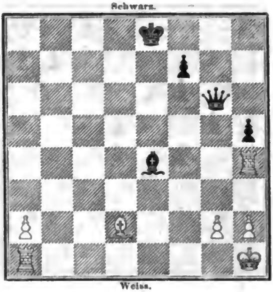
Weiss.

Weiss opfert den Springer, um eine solche Stellung herbeizuführen, dass Schwarz die Dame gegen einen Thurm geben muss, um dem drohenden Matt zu begegnen.

Weiss.	Schwarz.
1) Sh4—g6†	h7—g6:
2) Td1—d3	Dd8—g5 (!)
3) Td3—h3†	Dg5—h6
4) Th3—h6‡.	

17.

Schwarz.



Weiss.

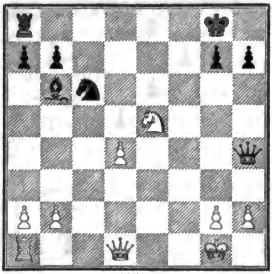
Weiss gewinnt einen Läufer durch:

Weiss.	Schwarz.
1) Th4—e4‡	

da er auf 1) .... Dg6—e4: 2) Ta1—e1 die schwarze Dame gegen zwei Thürme, [also ohne Nachtheil] bekommt.

18.

Schwarz.



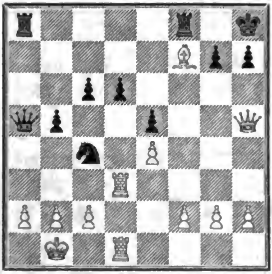
Weiss.

Weiss giebt mit Aufopferung der Dame ein ersticktes Matt in 5 Zügen.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Dd1—b3†	Kg8—h8
2)	Se5—f7†	Kh8—g8
3)	Sf7—h6††	Kg8—h8
4)	Db3—g8†	Ta8—g8:
5)	Se5—f7‡.	

19.

Schwarz.



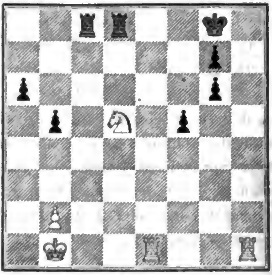
Weiss.

Weiss opfert die Dame, um mit dem Thurme d3 matt zu setzen:

	Weiss.	Schwarz.
1)	Dh5—h7‡	Kh8—h7:
2)	Td3—h3‡.	

20.

Schwarz.



Weiss.

Weiss bringt durch das Opfer eines Thurmes den schwarzen König in eine Stellung, in der er dem Matt nicht mehr entgehen kann:

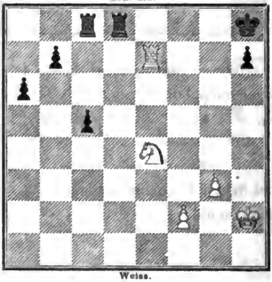
	Weiss.	Schwarz.
1)	Th1—h8†	Kg8—h8:

Auf 1) . . . . Kg8—f7 würde 2) Te1—e7‡ folgen.

2) Sd5—e7 und Schwarz kann das Matt, das der Thurm auf der h-Linie zu geben droht, nicht abwehren.

21.

Schwarz.



Weiss.

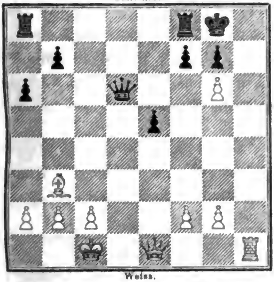
Weiss bereitet durch einen einfachen Zug ein Matt vor:

Weiss.	Schwarz.

1) Se4—f6 und Schwarz kann das Matt, das der weisse Thurm auf h7 droht, nur durch Aufopferung seiner beiden Thürme auf der siebenten Linie um zwei Züge verzögern.

22.

Schwarz.



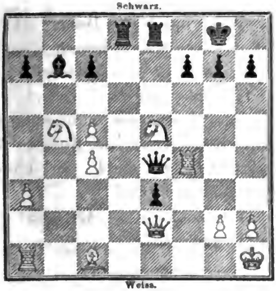
Weiss.

Weiss opfert einen Thurm, um die Dame ohne Tempoverlust auf ein Feld zu bringen, von wo aus sie Matt setzen kann:

	Weiss.	Schwarz.
1)	Th1—h8†	Kg8—h8:
2)	De1—h1†	Kh8—g8
3)	Dh1—h7‡.	

23.

Schwarz.



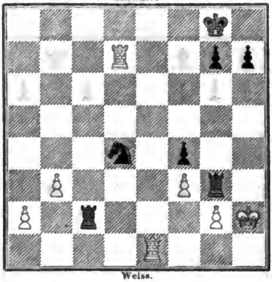
Weiss.

Schwarz opfert die Dame, um einen feindlichen Thurm der Deckung zu berauben und diesen mit Matt zu nehmen.

	Weiss.	Schwarz.
1)	. . . .	Td8—d1†
2)	Tf4—f1 (!)	De4—g2‡
3)	De2—g2:	Td1—f1‡.

24.

Schwarz.



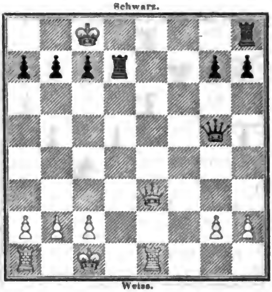
Weiss.

Schwarz opfert einen Thurm, um dem andern Thurme die Bahn zu einem Felde frei zu machen, auf dem er Matt geben kann.

	Weiss.	Schwarz.
1)	. . . .	Sd4—f3‡
2)	Kh2—h1	Tg3—h3†
3)	g2—h3:	Tc2—h2‡.

25.

Schwarz.



Weiss.

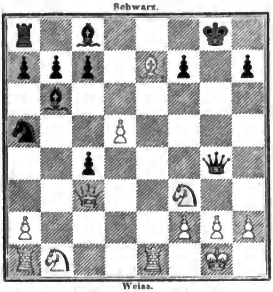
Schwarz gewinnt die Dame, da diese, doppelt angegriffen, ihren Stand nicht verlassen darf, ohne den König dem Matt preis zu geben.

Weiss.	Schwarz.
1)	Th8—e8

und Schwarz gewinnt.

26.

Schwarz.



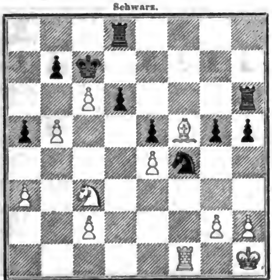
Weiss.

Weiss erzwingt mittelst Damenopfer ein Matt in 3 Zügen:

	Weiss.	Schwarz.
1)	Dc3—h8†	Kg8—h8:
2)	Le7—f6†	nebst
3)	Te1—e8‡.	

27.

Schwarz.



Weiss.

Weiss opfert einen Thurm gegen einen Springer, um ein von dem letztern beherrschtes Feld zum entscheidenden Angriffe frei zu machen:

Weiss.	Schwarz.
1) Tf1—f4:	

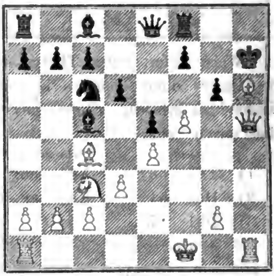
Nimmt nun Schwarz den Thurm, so gilt die Fortsetzung:

1)	. . . .	e5[g5]—f4:
2)	Sc3—d5†	Kc7—b8

3) c6—c7† und Weiss nimmt im nächsten Zuge den Thurm d8 und macht die Dame.

28.

Schwarz.



Weiss.

Weiss opfert die Dame, um im nächsten Zuge Matt geben zu können:

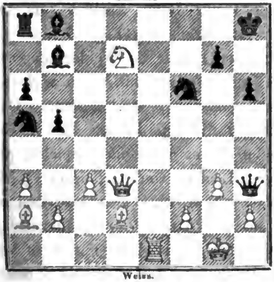
Weiss.	Schwarz.
1) Dh5—g6‡	

Das Damenopfer wird gebracht, damit dem schwarzen Könige das Rückzugsfeld g8 durch den Läufer c4 abgeschnitten wird.

1)	. . . .	f7—g6:
2)	Lh6—f8‡.	

29.

Schwarz.



Weiss.

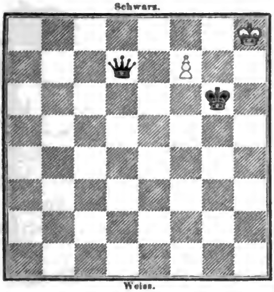
Weiss opfert Thurm und Dame, um eine Position herbeizuführen, in der er ewiges Schach bieten kann.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Te1—e8†	Sf6—e8:
2)	Dd3—h7†	Kh8—h7:
3)	Sd7—f8†	Kh7—h8
4)	Sf8—g6†	

und Weiss hält die Partie remis, indem er mit dem Springer abwechselnd auf f8 und g6 Schach bietet.

30.

Schwarz.



Weiss.

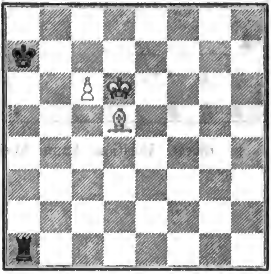
Weiss muss für den Bauer, der mit

	Weiss.	Schwarz.
1)	f7—f8	

zur Dame geht, einen Springer wählen, da er sonst durch 2) .... Dd7—h7 Matt gesetzt wird.

31.

Schwarz.



Weiss.

Weiss gewinnt, da er den Bauer, der zur Dame gelangen soll, und seinen König gegen den Angriff des schwarzen Thurmes zu schützen vermag.

	Weiss.	Schwarz.
1)	c6—c7	Ta1—c1
2)	Ld5—c6	Tc1—d1†
3)	Kd6—e7	Td1—e1†
4)	Ke7—f7	

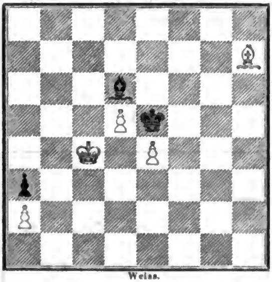
Ginge der König nach f6, so würde Schwarz den Thurm nach e8 ziehen und dadurch Remis erlangen. Nimmt ihn nämlich der weisse Läufer, so geht der schwarze König nach b7 und schlägt im nächsten Zuge den weissen Bauer.

4)	....	Tc1—f1†
5)	Kf7—g7	Tf1—g1†
6)	Kg7—h7	

und Weiss bekommt die Dame.

32.

Schwarz.



Weiss.

In dieser Position kann Weiss ungeachtet des Mehrbesitzes zweier Bauern nur Remis erzielen, da der schwarze König das Feld e5 oder der schwarze Läufer die Felderreihe von d6 (resp. c5, b4) bis f8 zu verlassen nicht gezwungen werden kann. Dergleichen Remispositionen bieten sich häufig, wenn die beiden Spieler, wie hier, Läufer von ungleicher Farbe haben. Man wird also bisweilen als schwächere Partei darauf hinzuarbeiten, oder als stärkere Partei zu vermeiden haben, dass auf beiden Seiten ungleiche Läufer übrig bleiben.

Zweiter Theil.

Meisterpartien.

In den neun Partien auf Seite 17 bis 29 steht aus Lehrgründen durchweg eine mustergiltige Spielführung auf einer Seite einer verhältnissmässig schwachen auf der andern gegenüber. Die nun folgenden Partien sind auf beiden Seiten von Meistern geführt worden. Die sie begleitenden Anmerkungen werden wesentlich zu ihrem Verständnisse dienen, wenn man nur sie wiederholt und sorgfältig durchgeht.

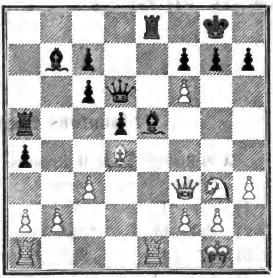
1.

Spanische Partie.

	A. Anderssen.	L. Paulsen.
	Weiss.	Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—b5	Sg8—f6
4)	d2—d3	d7—d6
5)	Lb5—c6†	b7—c6:
6)	h2—h3	Lf8—e7
7)	Sb1—c3	0—0
8)	0—0	Sf6—e8 a)
9)	d3—d4	e5—d4:
10)	Sf3—d4:	Lc8—b7 b)
11)	Lc1—e3	d6—d5 c)
12)	Sd4—f5	Le7—f6
13)	Le3—c5	Se8—d6
14)	Tf1—e1	Tf8—e8
15)	Dd1—g4	Sd6—f5:
16)	e4—f5:	Dd8—d7
17)	Dg4—f3	a7—a5 d)
18)	Sc3—e2	a5—a4
19)	c2—c3	Ta8—a5

	Weiss.	Schwarz.
20)	Lc5—d4	Dd7—d6
21)	Se2—g3	Lf6—e5
22)	f5—f6	

Schwarz.



Weiss.

22)	....	Dd6—f6: e)
23)	Df3—h5	g7—g5
24)	Dh5—e2 f)	Df6—h8 g)
25)	Ld4—c5:	f7—f6

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
26) De2—h5	Te8—e5:	29) Sg3—f5†	
27) Te1—e5:	f6—e5:	und Weiss gewinnt die Dame.	
28) Dh5—e8†	Kf8—g7		

---

a) Die Vertheidigung halten wir bis auf diesen Zug für durchaus richtig. Statt 8) .... Sf6—e8 hätte jedoch c6—c5 geschehen sollen.

b) Der Läufer spielt auf diesem Felde während der ganzen Partie die Rolle eines mässigen Statisten.

c) Besser wäre wohl 11) .... Le7—f6.

d) Die Schwäche dieses und der folgenden zwei Züge erweist sich unmittelbar.

e) Auf 22) .... g7—f6: würde folgen 23) Sg3—f5 Dd6—f8 (!) 24) Ld4—e3 nebst Le3—h6 und Df3—g4.

f) Hier musste 24) h3—h4 geschehen. Wollte Schwarz mit 24) .... h7—h6 antworten, so würde folgen: 25) h4—g5: h6—g5: 26) Te1—e5: Te8—e5: 27) f2—f4 Df6—f4: 28) Ta1—f1 Df4—g3: 29) Dh5—f7† Kg8—h8 30) Df7—h5† Kh8—g7 31) Tf1—f7† Kg7—g8 32) Dh5—h7‡.

g) Am besten wäre für Schwarz 24) .... Df6—g6 gewesen. Weiss hätte jedoch 25) Sg3—h5 gezogen und bei 25) .... f7—f6 26) Sh5—f6‡ Dg6—f6: 27) Ld4—e5: den geopferten Bauer mit weit besserer Stellung wiedererobert, und bei 25) .... Le5—h2† 26) Kg1—h2: Te8—e2: durch 27) Te1—e2: Ta5—a8 28) Ta1—e1 Ta8—f8 29) Sh4—f6† Kg8—g7 30) Te2—e8 Tf8—e8: 31) Te1—e8: Dg6—f5 32) Te8—g8† Kg7—h6 33) h3—h4 oder 28) .... f7—f5 29) Sh5—f6† Kg8—g7 30) Te2—e7† Kg6—h6 31) Te1—e6 u. s. w. gewonnen.

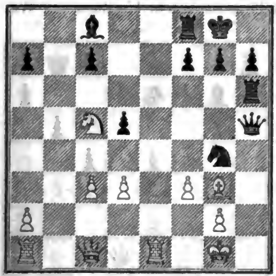
2.

Stauntons Angriff im Springerspiel.

A. de Rivière. Weiss.	G. R. Neumann. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1) e2—e4	e7—e5	9) Tf1—e1 d)	0—0
2) Sg1—f3	Sb8—c6	10) Lb5—c6:	Le5—h2:‡
3) c2—c3 a)	Sg8—f6 b)	11) Kg1—h2:	b7—c6:
4) Lf1—c4 c)	Sf6—e4:	12) Lc1—f4	Ta8—b8
5) 0—0	d7—d5	13) Sb1—d2 (?)	Tb8—b2:
6) Lc4—b5	Lf8—d6	14) Dd1—c1	Tb2—b6
7) d2—d3	Se4—f6	15) Sd2—b3	c6—c5 e)
8) Sf3—e5:	Ld6—e5:	16) Sb3—c5:	Sf6—g4†
		17) Kh2—g1	Dd8—h4

	Weiss.	Schwarz.
18)	Lf4—g3	Dh4—h5
19)	f2—f3	Tb6—h6

Schwarz.

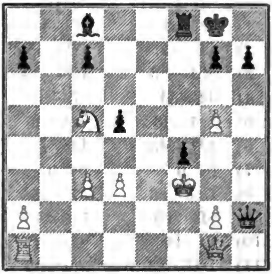


Weiss.

20)	f3—g4:	Dh5—h1†
21)	Kg1—f2	Th6—f6†
22)	Lg3—f4 f)	Dh1—h2
23)	Te1—e3	Tf6—f4‡
24)	Te3—f3	Tf4—f3‡

	Weiss.	Schwarz.
25)	Kf2—f3:	f7—f5
26)	g4—g5	f5—f4
27)	Dc1—g1	

Schwarz.



Weiss.

27)	....	Lc8—g4†
28)	Kf3—f2 g)	Dh2—g3†
29)	Kf2—f1	f4—f3

Weiss giebt die Partie auf.

---

a) Dieser Angriff ist nicht sehr stark, verdient aber im praktischen Spiele öfter Anwendung, da er zu fehlerhaften Entgegnungen verleiten kann.

b) Noch besser als 3) .... d7—d5. — Ganz zu verwerfen ist 3) .... f7—f5, was früher für gut galt.

c) Gewöhnlich geschieht hier d2—d4. — Schwarz könnte nun mit 3) .... Lf8—c5 in eine günstige Variante der italienischen Partie einlenken, wählt jedoch einen Zug, welcher entweder Bauerngewinn oder rasche Figurenentwickelung bezweckt.

d) Dieser Zug kostet dem Weissen einen Bauer. Es musste zunächst 9) Lb5—c6‡ geschehen.

e) Um dem Damenthurm den Weg auf die Königsseite zu öffnen.

f) Auf 22) Kf2—e3 Dh1—g2: 23) Te1—g1 hätte am schnellsten 23) .... d5—d4† entschieden.

g) Nimmt der König den Läufer, so wird er in 3 Zügen matt.

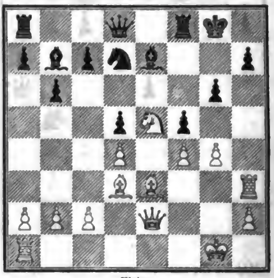
3.

Damenbauer gegen Königsbauer.

	Steinitz. Weiss.	Mongredien. Schwarz.
1)	e2—e4	d7—d5 (?)
2)	e4—d5:	Dd8—d5:
3)	Sb1—c3	Dd5—d8
4)	d2—d4	e7—e6
5)	Sg1—f3	Sg8—f6
6)	Lf1—d3	Lf8—e7
7)	0—0	0—0
8)	Lc1—e3	b7—b6
9)	Sf3—e5	Lc8—b7
10)	f2—f4	Sb8—d7
11)	Dd1—e2	Sf6—d5
12)	Sc3—d5:	e6—d5:
13)	Tf1—f3	f7—f5
14)	Tf3—h3	g7—g6
15)	g2—g4 [a] (S. Diagramm.)	
15)	....	f5—g4: [b]
16)	Th3—h7:	Sd7—e5: [c]
17)	f4—e5:	Kg8—h7:
18)	De2—g4:	Tf8—g8. [d]
19)	Dg4—h5†	Kh7—g7
20)	Dh5—h6†	Kg7—f7

Stellung nach dem 15. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
21)	Dh6—h7†	Kf7—e6
22)	Dh7—h3†	Ke6—f7
23)	Ta1—f1†	Kf7—e8
24)	Dh3—e6	Tg8—g7
25)	Le3—g5	Dd8—d7
26)	Ld3—g6‡	Tg7—g6:
27)	De6—g6‡	Ke8—d8
28)	Tf1—f8†	Dd7—e8
29)	Dg6—e8‡.	

---

a) Die Einleitung einer vorzüglichen Combination!

b) Schwarz hatte an das tiefliegende und doch durchaus correcte Opfer des Weissen im nächsten Zuge nicht gedacht, sonst hätte er 15) .... Sd7—e5: nebst Lb7—c8 gezogen.

c) Hätte der König sofort den Thurm genommen, so wäre nur eine Umstellung der Züge erfolgt.

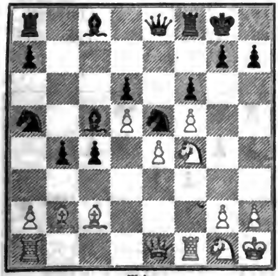
d) Weiss hat (wie Löwenthal bemerkt) ein so entscheidendes Uebergewicht, dass nichts mehr das schwarze Spiel zu retten vermag; z. B. 18) .... Dd8—e8 19) Dg4—h5† Kh7—g8 20) Ld3—g6: Tf8—f7 (!) 21) Kg1—h1 Le7—f8 (!) 22) Ta1—g1 Lf8—g7 23) Le3—h6 und Weiss muss gewinnen.

4.

Evans-Gambit.

	E. Schallopp. Weiss.	J. Minkwitz. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Lf8—c5
4)	b2—b4	Lc5—b4:
5)	c2—c3	Lb4—c5
6)	0—0	d7—d6
7)	d2—d4	e5—d4:
8)	c3—d4:	Lc5—b6
9)	d4—d5	Sc6—a5
10)	Lc1—b2	f7—f6
11)	Lc4—d3	Sg8—e7
12)	Sb1—c3	0—0
13)	Sc3—e2	Se7—g6
14)	Kg1—h1	c7—c5
15)	Sf3—g1	c5—c4
16)	Ld3—c2	Lb6—c5
17)	f2—f4	b7—b5
18)	f4—f5	Sg6—e5
19)	Se2—f4	Dd8—e8
20)	Dd1—e1	b5—b4

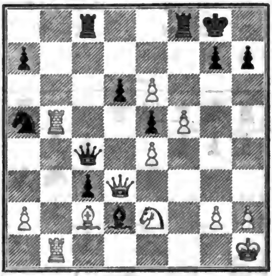
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
21)	Lb2—e5:	f6—e5 a)
22)	Sf4—e6	Lc8—e6:
23)	d5—e6:	Lc5—d4
24)	Ta1—b1	Ld4—c3 b)
25)	De1—g3	Tf8—f6
26)	Sg1—e2	Lc3—d2
27)	Tf1—d1	c4—c3
28)	Tb1—b4: c)	Ta8—c8 d)
29)	Dg3—d3	De8—c6
30)	Td1—b1	Tf6—f8
31)	Tb4—b5	Dc6—c4

Schwarz.



Weiss.

32)	e6—e7 e)	Tf8—e8
33)	Dd3—d6:	Dc4—c2:
34)	Dd6—e6†	Kg8—h8
35)	f5—f6	Ld2—e1
36)	f6—g7‡	Kh8—g7:
37)	De6—e5‡	Kg7—f7
38)	De5—f5†	Kf7—e7: f)

und Weiss setzt in 3 Zügen matt.

---

a) Schwarz thäte besser mit dem Damenbauer zu nehmen.

b) Dieser Fehler zieht den Verlust eines Bauern nach sich.

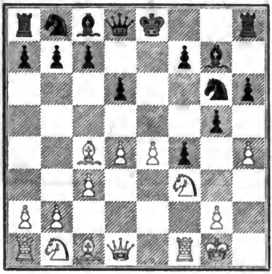
c) Man vergleiche die Anmerkung zum 24. Zuge von Schwarz.
d) Um den Springer über c4 nach e3 zu spielen.
e) Eine weitgehende Combination!
f) In allen Fällen wird Schwarz bald matt.

5.

Springergambit.

	P. Morphy. Weiss.	A. de Rivière. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	f2—f4	e5—f4:
3)	Sg1—f3	g7—g5
4)	Lf1—c4	Lf8—g7
5)	0—0	h7—h6
6)	c2—c3	Sg8—e7
7)	d2—d4	d7—d6
8)	h2—h4 a)	Se7—g6

Schwarz.



Weiss.

9)	h4—h5	Sg6—e7
10)	g2—g3	Lc8—g4
11)	g3—f4:	Lg4—h5:
12)	f4—g5:	Dd8—d7
13)	Sf3—e5 b)	
	(S. Diagramm.)	
13)	. . . .	Dd7—h3
14)	Dd1—d3 c)	Dh3—d3:
15)	Se5—d3:	h6—g5:

Stellung nach dem 13. Zuge von Weiss.

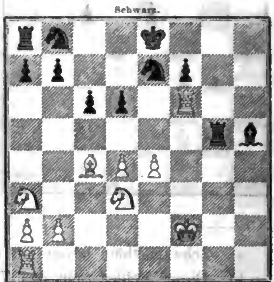
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
16)	Sb1—a3	c7—c6
17)	Lc1—g5:	Lg7—d4†
18)	c3—d4:	Th8—g8
19)	Tf1—f6	Tg8—g5†
20)	Kg1—f2	

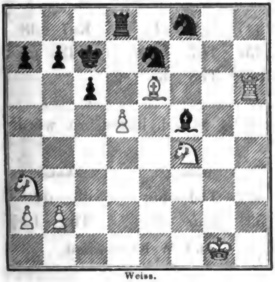
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
20)	. . . .	Sb8—d7 d)
21)	Tf6—d6:	0—0—0
22)	Ta1—g1	Tg5—g1:
23)	Kf2—g1:	Kc8—c7
24)	Td6—h6	Lh5—g6
25)	Sd3—f4	Lg6—e4:
26)	Lc4—f7:	Le4—f5
27)	Lf7—e6	Sd7—f8
28)	d4—d5	

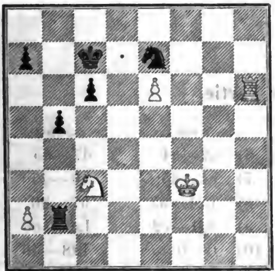
Schwarz.



Weiss.

28)	. . . .	Sf8—e6:
29)	Sf4—e6‡	Lf5—e6:
30)	d5—e6:	Td8—d5 e)
31)	Kg1—f2	b7—b5
32)	Kf2—f3	Td5—d2
33)	Sa3—b1	Td2—b2:
34)	Sb1—c3	

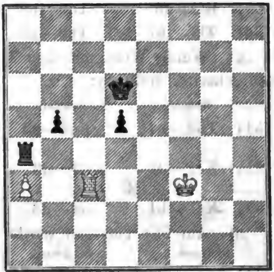
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
34)	. . . .	Kc7—d6
35)	Kf3—f4	Se7—d5†
36)	Sc3—d5:	c6—d5:
37)	e6—e7†	Kd6—e7:
38)	Th6—a6	Tb2—e2
39)	a2—a3	Ke7—d7
40)	Ta6—a7‡	Kd7—c6
41)	Kf4—f3	Te7—e5
42)	Ta7—a8	Te5—a5
43)	Ta8—c8†	Kc6—d6
44)	Tc8—c3	

Schwarz.



Weiss.

44)	. . . .	d5—d4
45)	Tc3—b3	Kd6—c5
46)	Kf3—e4	Ta4—a8
47)	Ke4—d3	Ta8—h8
48)	Kd3—d2	Th8—h2†
49)	Kd2—c1	Kc5—c4
50)	Tb3—g3 g)	d4—d3
51)	Tg3—g8	Th7—a7
52)	Tg8—c8†	Kc4—b3
53)	Tc8—b8	Ta2—c2†
54)	Kc1—d1	Tc2—c5
55)	Kd1—d2 h)	Kb3—a3:
56)	Kd2—d3:	b5—b4

und Schwarz gewinnt.

a) Gewöhnlich wird hier der Angriff mit g2—g3 fortgesetzt.

b) Dadurch leitet Weiss den Damentausch ein, um den Angriff von Schwarz zu brechen. Schwarz hätte deshalb besser 12) . . . . Dd8—c8 gezogen.

c) Auf 14) Dd1—h5: würde Schwarz durch 14) . . . . Dh3—g3† 15) Kg1—h1 h6—g5: die Dame erobern.

d) Schwarz giebt den Bauer d6 preis. In der That wäre es gefährlich, ihn durch d6—d5 halten zu wollen.

e) Diese Partie wird von A. de Rivière vortrefflich geführt. Viele Spieler würden hier z. B. auf Eroberung des weissen b- und c-Bauern ausgehen; allein dann würde Weiss sicher Remis erreichen. Man sehe die Fortsetzung:

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
30)	. . . .	Td8—d1†	34)	Sa3—c4	Ke7—d8
31)	Kg1—f2	Td1—d2†	35)	Th7—h8†	Kd8—c7
32)	Kf2—f3	Td2—b2:	36)	Th8—h7 etc.	
33)	Th6—h7	Tb2—a2:			

g) Würde Weiss mit dem Thurme auf b4 Schach bieten, so würde er noch schneller verlieren:

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
51)	Tb3—b4†	Kc4—c3	52)	Tb4—b5:	d3—d2
	A.		53)	Tb5—d5	Th2—h1†
51)	Kc1—d1	d4—d3		und Weiss gewinnt.	
	B.				
51)	Kc1—b1	d4—d3			

h) Auf 55) Tb8—a8 würde folgen:

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
55)	. . . .	Kb3—c3	58)	Tc7—a7	Th5—h1†
56)	Ta8—a7	Tc5—h5	59)	Kd1—d2	Th1—h2†
57)	Ta7—c7†	Kc3—b2	60)	Kd2—d1	Kb2—a2 etc.

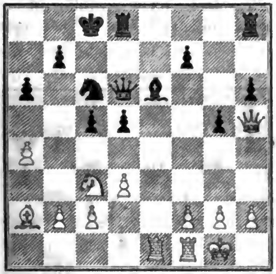
6.

Sicilianische Partie.

	C. Kockelkorn. Weiss.	G. Schnitzler. Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
1)	e2—e4	c7—c5	6)	a2—a4	d7—d5
2)	Sb1—c3	e7—e6	7)	e4—d5:	e6—d5:
3)	Lf1—c4	Sb8—c6	8)	Lc4—a2	h7—h6
4)	d3—d3	Sg8—f6	9)	Sg1—e2	Lc8—e6
5)	Lc1—f4	a7—a6	10)	0—0	Lf8—d6
			11)	Lf4—d6:	Dd8—d6:

	Weiss.	Schwarz.
12)	Se2—g3	g7—g5 a)
13)	Sg3—h5	Sf6—h5
14)	Dd1—h5:	0—0—0
15)	Ta1—e1	

Schwarz.



Weiss.

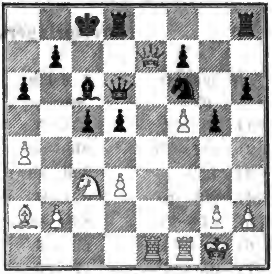
15)	. . . .	Sc6—e5 b)
16)	f2—f4 (!)	Se5—g4
17)	f4—f5	Sg4—f6
18)	Dh5—e2	Le6—d7
19)	De2—e7	Ld7—c6 (!) c)

(S. Diagramm.)

20)	De7—d6:	Td8—d6:
21)	Te1—e7	Td6—d7
22)	Tf1—e1	Kc8—d8
23)	Te7—d7†	Kd8—d7:
24)	a4—a5	Kd7—d6
25)	La2—b3	Th8—e8

Stellung nach dem 19. Zuge von Schwarz.

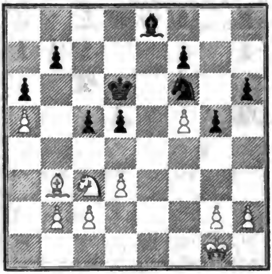
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
26)	Te1—e8:	Lc6—e8:

Schwarz.



Weiss.

27)	Lb3—a4 (?) d)	Le8—a4:
28)	Sc3—a4:	d5—d4 e)
29)	h2—h3	Sf6—d5
30)	c2—c3	Sd5—f4
31)	c3—c4	Sf4—d3:

Weiss giebt die Partie auf.

---

a) Besser wäre vielleicht 12) . . . . h6—h5.

b) Günstiger scheint 15) . . . . Sc6—d4, obschon nun durch 16) Le6—g4 Damenverlust droht.

c) Nach 19) De7—f7: würde Schwarz durch 19) . . . . Td8—f8 20) Df7—e7 Dd6—e7: 21) Te1—e7: d5—d4 den Bauer zurückerobern.

d) Hierdurch geht mindestens ein Bauer für Weiss verloren.

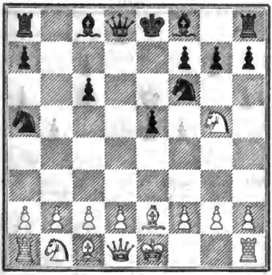
e) Auch durch 28) Sf6—g4 würde Schwarz einen Bauer erobern.

7.

Zweispringerspiel im Nachzuge.

	P. Hirschfeld. Weiss.	J. Kolisch. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Sg8—f6 a)
4)	Sf3—g5	d7—d5
5)	e4—d5:	Sc6—a5 b)
6)	Lc4—b5†	c7—c6
7)	d5—c6:	b7—c6:
8)	Lb5—e2 c)	

Schwarz.

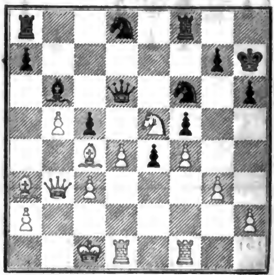


Weiss.

8)	. . . .	h7—h6
9)	Sg5—f3	e5—e4
10)	Sf3—e5	Dd8—d4 d)
11)	f2—f4	Lf8—c5
12)	Th1—f1	Dd4—d6
13)	c2—c3	Sa5—b7
14)	Dd1—a4	Sb7—d8
15)	b2—b4	Lc5—b6
16)	Sb1—a3 e)	Lc8—e6
17)	Sa3—c4	Le6—c4:
18)	Le2—c4:	0—0
19)	Lc1—a3	Sf6—d5
20)	b4—b5	c6—c5
21)	g2—g3 f)	Kg8—h7

	Weiss.	Schwarz.
22)	0—0—0	f7—f5
23)	Da4—b3	Sd5—f6
24)	d2—d4	

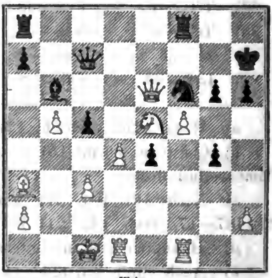
Schwarz.



Weiss.

24)	. . . .	Dd6—c7
25)	Lc4—e6	g7—g6
26)	g3—g4	Sd8—e6:
27)	Db3—e6:	f5—g4:
28)	f4—f5	

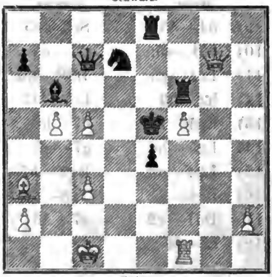
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
28)	....	g6—g5
29)	d4—c5:	Ta8—e8
30)	Td1—d7† g)	Sf6—d7:
31)	De6—g6†	Kh7—h8
32)	Dg6—h6‡	Kh8—g8
33)	Dh6—g5‡	Kg8—h7
34)	Dg5—h5†	Kh7—g7
35)	Dh5—g4‡	Kg7—f6
36)	Dg4—g6†	Kf6—e5:
37)	Dg6—g7‡	Tf8—f6

Schwarz.



Weiss.

Weiss kündigt Matt in 6 Zügen an.

---

a) Diese Spielart wird von den bedeutenden Meistern Morphy, v. d. Lasa, Kolisch etc. angewandt, ist aber nach unserer Ansicht zu widerrathen. Wir haben uns durch die Praxis wiederholt überzeugt, dass im „Zweispringerspiel im Nachzuge“ nicht die Springer des Nachziehenden, sondern die des Anziehenden sehr günstig postirt werden.

b) Auf 5) .... Sf6—d5: folgt 6) Sg5—f7: Mit 5) .... Sc6—a5 verzichtet Schwarz auf Wiedergewinn des Bauern, erlangt jedoch bei richtigem Spiele des Weissen nur vorübergehend den Angriff.

c) Schwach ist an dieser Stelle Lb5—a4 oder Dd1—f3.

d) In neuerer Zeit geschieht häufig 10) .... Dd8—c7.

e) Mit diesen Zügen haben wir gar manchen Spieler das Zweispringerspiel im Nachzuge „abgewöhnt".

f) Um 21) .... Sd5—f4: zu verhüten.

g) Eine treffliche Combination, welche die Partie beschliesst.

8.

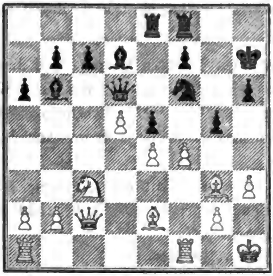
Italienische Partie.

Consultationspartie.

	O. Cordel, V. Knorre.	R. Bergell, G. R. Neumann.
	Weiss.	Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Lf8—c5
4)	0—0	d7—d6
5)	c2—c3	Sg8—f6
6)	d2—d4	e5—d4:
7)	c3—d4:	Lc5—b6
8)	Sb1—c3	0—0

	Weiss.	Schwarz.
9)	d4—d5	Sc6—e5
10)	Sf3—e5:	d6—e5:
11)	Lc1—g5	Dd8—d6
12)	h2—h3	Lc8—d7
13)	Kg1—h1	h7—h6
14)	Lg5—h4	g7—g5
15)	Lh4—g3	Kg8—h7
16)	Lc4—e2	Ta8—e8
17)	Dd1—c2	a7—a6 (?)
18)	f2—f4	

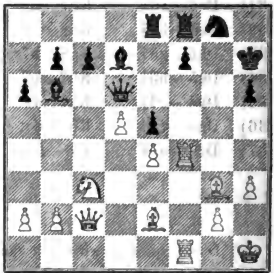
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
18)	. . . .	g5—f4:
19)	Tf1—f4:	Sf6—g8
20)	Ta1—f1 a)	

Schwarz.



Weiss.

20)	. . . .	f7—f5 b)
21)	Tf4—f3	f5—f4
22)	Lg3—h2	Sg8—e7
23)	g2—g4	Se7—g6
24)	Le2—d3	Kh7—g7 (!)
25)	Tf1—e1	Sg6—h4
26)	Tf3—f1	f4—f3

Weiss giebt die Partie auf.

---

a) Weiss hat die Partie bis zu diesem Zuge vortrefflich gespielt; an dieser Stelle musste jedoch 20) Tf4—f3, und dann erst Ta1—f1 geschehen.

b) Durch diesen Zug führt Schwarz das Spiel zu seinen Gunsten. Nicht gut wäre dagegen für ihn die Fortsetzung:

	Weiss.	Schwarz.
20)	. . . .	e5—f4:
21)	e4—e5†	Dd6—g6
22)	Le2—d3	f4—g3:
23)	Tf1—f7†	Tf8—f7:
24)	Ld8—g6†	Kh7—g7
25)	Lg6—f7:	Kg7—f7:

	Weiss.	Schwarz.
26)	Dc2—h7†	Kf7—f8
27)	e5—e6	Ld7—e6:
28)	d5—e6:	Te8—e6:
29)	Sc3—e5, und Weiss hat wohl das bessere Spiel.	

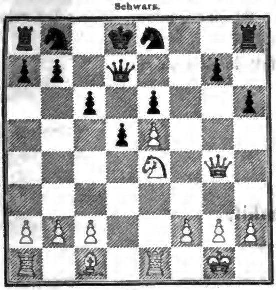
9.

Französische Partie.

Consultationspartie.

V. Knorre, G. R. Neumann. Weiss.	O. Kaaz, O. Cordel. Schwarz.
1) e2—e4	e7—e6
2) d2—d4	d7—d5
3) e4—d5:	e6—d5:
4) Sg1—f3	Sg8—f6
5) Lf1—d3	Lf8—d6
6) 0—0	h7—h6 a)
7) Tf1—e1†	Lc8—e6
8) Ld3—f5	Dd8—d7
9) Dd1—e2	Ke8—e7 b)
10) Sb1—c3	c7—c6
11) Lf5—e6:	f7—e6:
12) Sf3—e5	Ld6—e5:
13) d4—e5:	Sf6—e8
14) De2—g4	Ke7—d8
15) Sc3—e4	

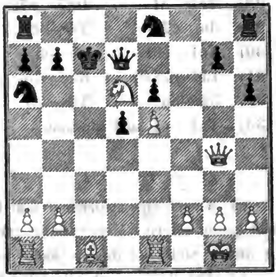
Schwarz.



Weiss.

15)	Sb8—a6
16) c2—c4	Kd8—c7
17) c4—d5:	c6—d5:
18) Se4—d6	

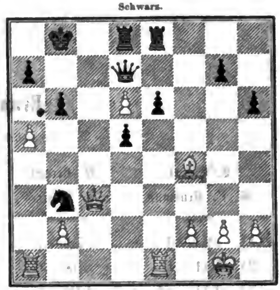
Schwarz.



Weiss.

Weiss.	Schwarz.
18)	Ta8—d8
19) Lc1—e3	Kc7—b8
20) a2—a4	Se8—d6:
21) e5—d6:	Th8—e8
22) Dg4—d4	b7—b6
23) Le3—f4	Sa6—c5
24) a4—a5	Sa6—c5
25) Dd4—c3	

Schwarz.



Weiss.

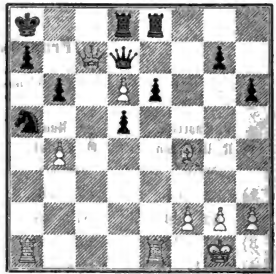
	Weiss.	Schwarz.
25)	. . . .	Sb3—a5 c)
26)	Dc3—c7†	Kb8—a8
27)	b2—b4	

(S. Diagramm.)

27)	. . . .	Sa5—c6 d)
28)	Te1—c1	Dd7—c7:
29)	d6—c7:	Td8—c8
30)	Tc1—c6:	e6—e5
31)	Lf4—g3 (!)	Kc8—b7
32)	b4—b5	Te8—e7
33)	Ta1—e1 und gewinnt.	

Stellung nach dem 27. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

a) Gegen das Aufziehen der Randbauern in den ersten Zügen kann man nicht genug eifern. Meistentheils geht dadurch ein wichtiges Tempo verloren. — An dieser Stelle ist die Rochade der richtige Zug.

b) Auf 9) . . . . 0—0 10) Lf5—e6: f7—e6: 11) Dc2—e6† Dd7—e6: 12) Te1—e6: Sf6—e4 13) Sb1—c3 Kg8—f7 14) Te6—e4: d5—e4: 15) Sc3—e4: würde Weiss mit einem Springer und zwei Bauern gegen einen Thurm im Vortheile bleiben.

c) Zu einer interessanten Combination hätte der Zug 25) . . . . Sb3—a1: geführt. Man erwäge die Fortsetzung: 26) Dc3—c7† Kb8—a8 27) a5—b6: Dd7—c7: 28) b6—c7: Td8—d7 29) Te1—a1: Ka8—b7 (!) 30) Ta1—a3. Weiss hat jetzt allerdings nur einen Bauer für die Qualität, indess bei seiner trefflichen Stellung mehr als Remis-Chancen.

d) Auf 27) . . . . Sa5—b7 folgt Matt in drei Zügen.

10.

Evans-Gambit.

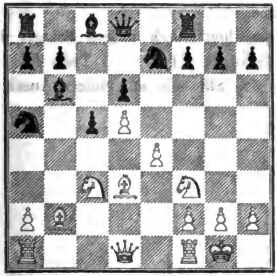
Consultationspartie.

C. Cordel.	R. Bergell.
G. R. Neumann.	V. Knorre.

	Weiss.	Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Lf8—c5
4)	b2—b4	Lc5—b4:
5)	c2—c3	Lb4—c5
6)	0—0	d7—d6
8)	c3—d4:	e5—d4:
9)	Sb1—c3	Sc6—a5

	Weiss.	Schwarz.
10)	Lc4—d3	Sg8—e7
11)	Lc1—b2	0—0
12)	d4—d5 a)	c7—c5 b)

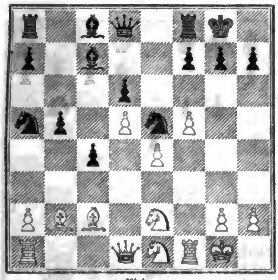
Schwarz.



Weiss.

13)	Sc3—e2 c)	Se7—g6
14)	Sf3—e1	Lb6—c7
15)	f2—f4	c5—c4
16)	Ld3—d2	b7—b5
17)	f4—f5	Sg6—e5

Schwarz.

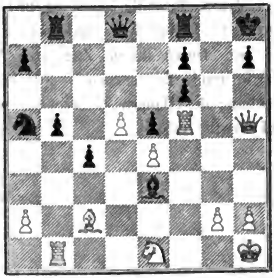


Weiss.

18)	Lb2—e5:	d6—e5:
19)	f5—f6	g7—f6:
20)	Se2—g3	Lc7—b6†
21)	Kg1—h1	Lb6—e3
22)	Ta1—b1	Ta8—b8
23)	Sg3—f5 (?)	Lc8—f5:

	Weiss.	Schwarz.
24)	Tf1—f5:	Kg8—h8 (!)
25)	Dd1—h5	

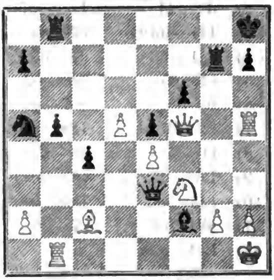
Schwarz.



Weiss.

25)	....	Tf8—g8 d)
26)	Dh5—f7:	Tg8—g6
27)	Tf5—h5	Tg6—g7
28)	Df7—e6	Dd8—b6
29)	De6—h3	Le3—f2
30)	Se1—f3	Db6—e3
31)	Dh3—f5	

Schwarz.



Weiss.

31)	....	De3—e2 e)
32)	Th5—h7†	Tg7—h7:
33)	Df4—f6†	

Remis.

a) Wir halten diese Fortsetzung für die beste, da auf andere Züge Schwarz durch d6—d5 ein freieres Spiel bekommt.

b) Meistentheils geschieht hier Se7—g6.

c) Anderssen ist der Ansicht, dass an dieser Stelle e4—e5 am stärksten sei.

d) Nothwendig, da sonst 26) Tf5—f3 Le3—g5 27) Tf3—h3 h7—h6 28) Se1—f3 für Weiss entscheiden würden.

e) Durch diesen Zug wird Weiss genöthigt durch ewiges Schach die Partie remis zu machen. — Hätte aber Schwarz 11) . . . . Tb8—f8 zur Deckung des Bauern f6 gezogen, so wäre 32) Sf3—e5: mit einiger Aussicht auf Gewinn erfolgt.

11.

Fianchetto di Donna.

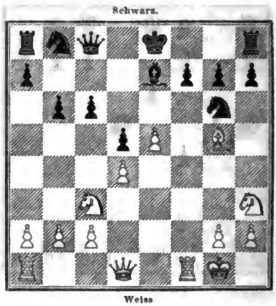
Gleichzeitig mit fünf andern Partien ohne Ansicht des Brettes gespielt zu Philadelphia im November 1859.

	P. Morphy. Weiss.	S. Lewis. Schwarz.
1)	e2—e4	b7—b6
2)	d2—d4	Lc8—b7
3)	Lf1—d3 a)	e7—e6
4)	Sg1—h3	d7—d5 b)
5)	e4—e5	Sg8—e7
6)	0—0	Se7—g6
7)	f2—f4	Lf8—e7
8)	f4—f5	e6—f5:
9)	Ld3—f5:	e6—f5: c)
10)	Lf5—c8:	Dd8—c8:
11)	Sb1—c3	c7—c6
12)	Lc1—g5	

(S. Diagramm.)

12)	. . . .	0—0
13)	Lg5—e7:	Sg6—e7:
14)	Dd1—h5	h7—h6 d)
15)	Tf1—f3	Se7—g6

Stellung nach dem 12. Zuge von Weiss.



	Weiss.	Schwarz.
16)	Ta1—f1	Dc8—e6
17)	Sc3—e2	Sb8—d7
18)	Se2—f4	Sg6—f4:
19)	Sh3—f4:	De6—e7

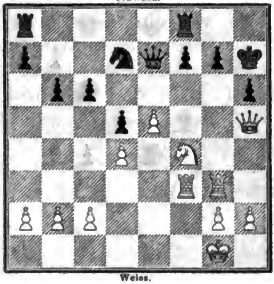
	Weiss.	Schwarz.
20)	Tf3—g3	Kg8—h7
21)	Tf1—f3 e)	

(S. Diagramm.)

21)	....	Tf8—g8 f)
22)	Sf4—h3	g7—g6
23)	Sh3—g5†	De7—g5:
24)	Tf3—f7‡	Kh7—h8 g)
25)	Dh5—g5:	Aufgegeben.

Stellung nach dem 21. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

---

a) Weit stärker ist 3) d4—d5.

b) Ein schlechter Zug, der von vornherein die Stellung des Läufers auf b7 nutzlos macht. 4) .... Sg8—f6 oder 4) .... c7—c5 wäre sicherlich besser.

c) Man vergleiche die Anmerkung zum 4. Zuge zu Schwarz.

d) Auf 14) .... g7—g6 würde 15) Dh5—h6 Se7—f5 16) Tf1—f5: nebst 17) Sh3—g5 folgen.

e) Es droht 22) Tg3—g7‡ Kh7—g7: 23) Tf3—g3† Kg7—h5 24) Tg3—h3.

f) Auf 21) .... g7—g6 tödtet 22) Sf4—g6: f7—g6: 23) Tg3—g6:

g) Besser wäre noch immer 24) .... Tg8—g7.

12.

Läufergambit.

	G. R. Neumann. Weiss.	A. de Rivière. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	f2—f4	e5—f4:
3)	Lf1—c4	Sg8—f6
4)	Sb1—c3	Lf8—b4
5)	Sg1—f3	d7—d6
6)	0—0	Lc8—g4
7)	e4—e5	d6—e5: a)

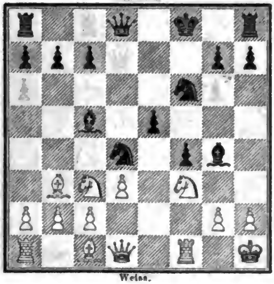
	Weiss.	Schwarz.
8)	Lc4—f7‡	Ke8—f8
9)	Lf7—b3	Lb4—c5†
10)	Kg1—h1	Sb8—c6
11)	d2—d3	Sc6—d4

(S. Diagramm.)

12)	Sf3—d4:	Lc5—d4:
13)	Dd1—e1	g7—g5

Stellung nach dem 11. Zuge von Schwarz.

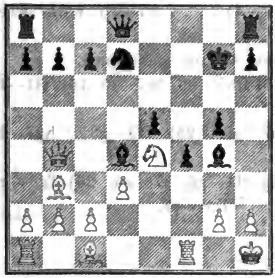
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
14)	Sc3—e4	Sf6—d7
15)	De1—b4†	Kf8—g7

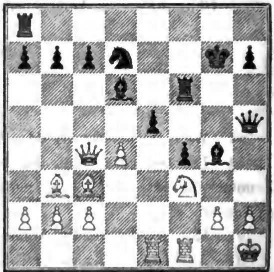
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
16)	Se4—g5:	Ld4—c5 b)
17)	Db4—c4	Th8—f8 c)
18)	Sg5—f3	Lc5—d6
19)	Lc1—d2	Tf8—f6
20)	Ld2—c3	Dd8—e8
21)	Ta1—e1	De8—h5
22)	d3—d4	

Schwarz.



Weiss.

22)	. . . .	Ta8—e8(?)
23)	d4—e5:	Ld6—e5:
24)	Sf3—e5:	Sd7—e5:
25)	Te1—e5:	Aufgegeben.

---

a) Am besten, denn auf 7) . . . . Lg4—f3: würde Weiss durch 8) Dd1—f3: d6—c5: 9) Df3—b7: in Vortheil kommen.

b) Nimmt Schwarz mit der Dame den Springer, so erlangt Weiss durch 17) Lc1—f4: mindestens drei Bauern für den geopferten Offizier und eine schnelle Entwickelung sämmtlicher Figuren.

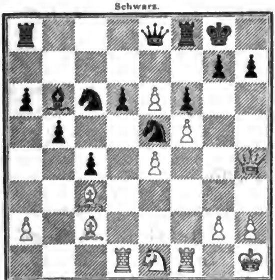
c) Auf 17) . . . . Dd8—g5: würde nun 18) Dc4—f7† Kg7—h6 19) Tf1—f4: folgen.

13.

Evans-Gambit.

	G. R. Neumann. Weiss.	A. de Rivière. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Lf8—c5
4)	b2—b4	Lc5—b4:
5)	c2—c3	Lb4—c5
6)	0—0	d7—d6
7)	d2—d4	e5—d4:
8)	c3—d4:	Lc5—b6
9)	d4—d5	Sc6—a5
10)	Lc1—b2	Sg8—e7
11)	Lc4—d3	0—0
12)	Sb1—c3	Se7—g6
13)	Sc3—e2	c7—c5
14)	Kg1—h1	Lc8—d7
15)	Sf3—e1	a7—a6
16)	f2—f4	c5—c4
17)	Ld3—c2	f7—f6
18)	Lb2—c3	Lb6—c7
19)	Se2—d4	b7—b5
20)	Sd4—e6	Ld7—e6:
21)	d5—e6:	Sa5—c6
22)	f4—f5	Sg6—e5
23)	De1—h5	Dd8—e8
24)	Dh5—h4	Lc7—b6
25)	Ta1—d1	

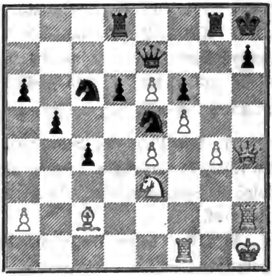
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
25)	. . . .	Ta8—d8
26)	g2—g4	Lb6—e3 a)
27)	Dh4—g3	Le3—h6
28)	h2—h4	g7—g5
29)	Lc3—d2	g5—h4:
30)	Dg3—h4:	Lh6—d2:
31)	Td1—d2:	Kg8—h8
32)	Td2—h2	De8—e7
33)	Se1—g2	Tf8—g8
34)	Sg2—e3	

Schwarz.



Weiss.

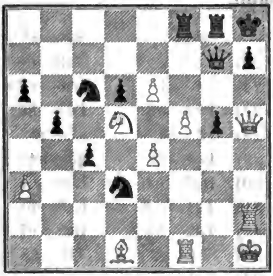
34)	. . . .	Td8—f8
35)	Lc2—d1	Sc6—b4
36)	a2—a3	Sb4—d3
37)	Se3—d5	De7—g7
38)	Dh4—h5	Se5—c6
39)	g4—g5	f6—g5:

(S. Diagramm.)

40)	f5—f6 b)	Dg7—g6
41)	Dh5—g6:	Tg8—g6:
42)	e6—e7 c)	Sc6—e7:
43)	Sd5—e7:	Tg6—f6:
44)	Tf1—f6:	Tf8—f6:
45)	Se7—f5	d6—d5
46)	Ld1—f3	Sd3—c5 (?)

Stellung nach dem 39. Zuge von Schwarz.

Schwarz.

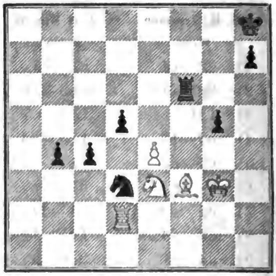


Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
47)	Th2—d2	Sc5—d3
48)	Kh1—g2	a6—a5
49)	Kg2—g3	b5—b4
50)	a3—b4:	a5—b4:

	Weiss.	Schwarz.
51)	Sf5—e3	

Schwarz.



Weiss.

51)	. . . .	d5—e4:
52)	Lf3—d4:	Tf6—e6

Weiss verlor die Partie.

---

a) Der Plan des Schwarzen, den Königsläufer auf h6 zum Schutze für den König zu verwenden, erweist sich als ungünstig. Dem Weissen wird in der Folge die Sprengung der schwarzen Bauern auf der Königsseite durchaus nicht erschwert.

b) Hier hätte Weiss die Partie schnell zu seinen Gunsten entscheiden können:

	Weiss.	Schwarz.
40)	e6—e7	Sc6—e7: (!)
41)	f5—f6	Dg7—g6
42)	Sd5—e7:	Dg6—e4†
43)	Ld1—f3 und gewinnt.	

c) Anstatt durch Kh1—g2 den im 40. Zuge begangenen Fehler wieder gut zu machen, überlässt nun Weiss den Sieg an den Gegner.

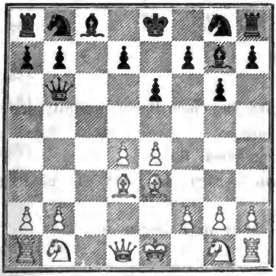
14.

Französische Partie.

	A. Anderssen.	H. Staunton.
	Weiss.	Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e6
2)	d2—d4	g7—g6
3)	Lf1—d3	Lf8—g7
4)	Lc1—e3	c7—c5
5)	c2—c3	c5—d4:

	Weiss.	Schwarz.
6)	c3—d4:	Dd8—b6 a)

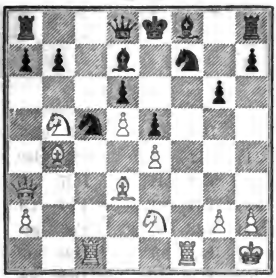
Schwarz.



Weiss.

7)	Sg1—e2	Db6—b2:
8)	Sb1—c3	Db2—b6
9)	Ta1—c1	Sb8—a6
10)	Sc3—b5	Lg7—f8
11)	0—0	d7—d6
12)	d4—d5	Db6—a5
13)	Le3—d4	e6—e5
14)	Ld4—c3	Da5—d8
15)	f2—f4	f7—f6
16)	f4—e5:	f6—e5:
17)	Dd1—a4	Lc8—d7
18)	Lc3—b4	Sg8—h6
19)	Kg1—h1	Sh6—f7
20)	Da4—a3	Sa6—c5 b)

Schwarz.

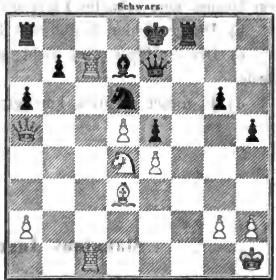


Weiss.

21)	Sb5—d6†	Lf8—d6:

	Weiss.	Schwarz.
22)	Lb4—c5:	Ld6—c5:
23)	Da3—c5:	Dd8—e7
24)	Dc5—c7	Sf7—d6
25)	Dc7—a5	h7—h5
26)	Tc1—c7	Th8—f8
27)	Tf1—c1	a7—a6
28)	Se2—d4 c)	

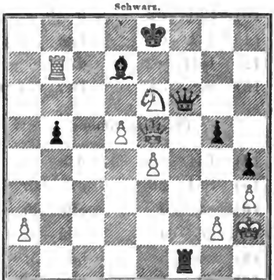
Schwarz.



Weiss.

28)	. . . .	Ta8—c8
29)	Sd4—e6	Tc8—c7:
30)	Tc1—c7:	Tf8—f7
31)	Da5—b6	Tf7—f6
32)	h2—h3	g6—g5
33)	Db6—b2	Sd6—b5
34)	Ld3—b5:	a6—b5:
35)	Db2—e5:	h5—h4
36)	Tc7—b7:	Tf6—f1†
37)	Kh1—h2	De7—f6 d)

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
38)	Tb7—b8†	Ke8—e7
39)	d5—d6†	Ke7—f7
40)	Tb8—f8†	Kf7—g6
41)	Tf8—f6‡	Tf1—f6:
42)	De5—g5‡	Kg6—f7
43)	Dg5—g7†	Kf7—e8
44)	Dg7—e7‡.	

a) Schwarz bekommt zwar durch diesen Zug einen Bauer, gestattet jedoch dem Gegner eine schnelle Figurenentwickelung.

b) Dieser Fehler kostet dem Schwarzen einen Bauer.

c) Der Springer darf nicht genommen werden, da sonst e4—e5 folgen würde.

d) In dieser Position kündigte Weiss Matt in 7 Zügen an.

15.

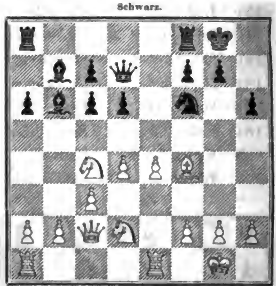
Stauntons Angriff im Springerspiel.

	J. Löwenthal. Weiss.	Mongredien. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	c2—c3	Lf8—c5 a)
4)	Lf1—b5 b)	a7—a6 c)
5)	Lb5—c6:	b7—c6:
6)	Sf3—e5:	Dd8—e7
7)	d2—d4	Lc5—b6 d)
8)	0—0	h7—h6
9)	Lc1—f4	Sg8—f6
10)	Sb1—d2	0—0
11)	Tf1—e1	Lc8—b7
12)	Dd1—c2	d7—d6
13)	Sc5—c4	De7—d7 e)

(S. Diagramm.)

14)	Lf4—d6:	Tf8—e8
15)	Sc4—b6:	c7—b6:
16)	e4—e5	Sf6—d5
17)	c3—c4	Sd5—f4
18)	c4—c5	b6—c5:
19)	d4—c5:	Te8—e6

Stellung nach dem 13. Zuge von Schwarz.

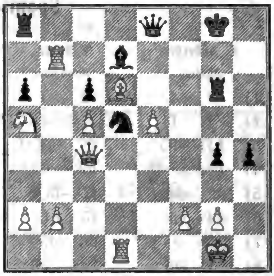


	Weiss.	Schwarz.
20)	Dc2—e4	g7—g5
21)	Sd2—c4	Sf4—d5
22)	Ta1—d1	Dd7—e8
23)	Td1—d3	Lb7—c8
24)	Td3—f3	Te6—g6
25)	Tf3—b3	Lc8—e6
26)	Tb3—b7	De8—c8
27)	Sc4—a5	Dc8—e8

	Weiss.	Schwarz.
28)	Dc4—a4	Le6—c8
29)	Tb7—b3	Lc8—d7
30)	Te1—d1	Tg6—e6
31)	h2—h4	f7—f6
32)	h4—g5:	f6—g5:
33)	Tb3—g3	Te6—g6
34)	Da4—b3	h6—h5
35)	Tg3—e3 (?)	Tg6—e6
36)	Te3—g3	g5—g4
37)	Db3—c4	Te6—g6
38)	Tg3—b3	h5—h4
39)	Tb3—b7	

Stellung nach dem 39. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

(S. Diagramm.)

	Weiss.	Schwarz.
39)	. . . .	Ld7—e6
40)	Dc4—e4	Tg6—g7
41)	Tb7—g7‡	Kg8—g7:
42)	f2—f3	De8—d7
43)	f3—g4:	Sd5—e7
44)	g4—g5	Le6—d5
45)	e5—e6 (!)	Dd7—e8
46)	De4—h4:	Se7—g6
47)	Dh4—d4†	Kg7—g8
48)	e6—e7	De8—d7
49)	Dd4—f6	Ld5—e4
50)	Td1—f1	Dd7—g4
51)	Df6—f7†	Kg8—h8
52)	e7—e8D†	Ta8—e8:
53)	Df7—e8‡ und gewinnt.	

---

a) Die beste Antwort ist 3) . . . . Sg8—f6, wie wir aus Partie 2 ersehen haben.

b) Mit diesem Zuge lenkt Weiss in eine für ihn sehr günstige Variante der spanischen Partie ein.

c) Dieser Zug kostet einen Bauer. Deshalb wäre 4) . . . . Sg8—e7 besser gewesen.

d) Auf 7) . . . . Lc5—d6 könnte Weiss 8) f2—f4 ziehen mit der Fortsetzung 8) . . . . f7—f6 9) 0—0 f6—e5: 10) f4—e5: Ld6—e5: 11) Dd1—h5† g7—g6 12) Dh5—e5: De7—e5: 13) d4—e5: Sg8—e7 14) Lc1—g5.

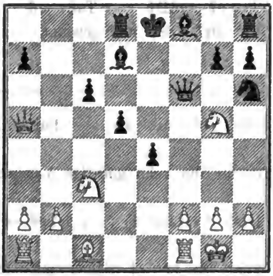
e) Damit giebt Schwarz einen zweiten Bauer preis.

16.

Spanische Partie.

	A. Anderssen. Weiss.	B. Suhle. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—b5	d7—d6 a)
4)	Lb5—c6†	b7—c6:
5)	d2—d4	f7—f5 b)
6)	d4—e5:	f5—e4:
7)	Sf3—g5	d6—d5
8)	e5—e6	Sg8—h6
9)	0—0	Dd8—f6
10)	c2—c4	Lc8—e6:
11)	Sb1—c3	Ta8—d8
12)	Dd1—a4	Le6—d7
13)	c4—d5:	c6—d5:
14)	Da4—a5	c7—c6

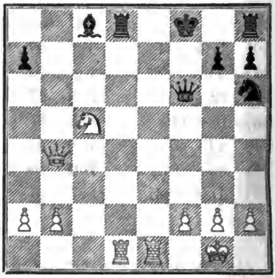
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
15)	Sg5—e4:	d5—e4:
16)	Lc1—g5	Lf8—b4
17)	Da5—b4:	Df6—g5:
18)	Sc3—e4:	c6—c5
19)	Db4—c4	Dg5—e5
20)	Tf1—e1	Ke8—f8
21)	Se4—c5:	De5—f6
22)	Ta1—d1	Ld7—c8
23)	Dc4—b4	

Schwarz.



Weiss.

23)	. . . .	Kf8—g8 c)
24)	Sc5—e4	Df6—f8
25)	Db4—c4†	Sh6—f7
26)	Td1—d8:	Df8—d8:
27)	Se4—d6 und Weiss gewinnt.	

a) Nicht so gut als 3) . . . . Sg8—f6.

b) Zu der durch 5) . . . . e5—d4: 6) Dd1—d4: c6—c5 7) Dd4—d3 entstandenen Position bemerkt das Handbuch von v. d. Lasa: „So lange der Läufer f8 noch durch d6 beschränkt und f7—f5 gehindert wird, besitzt Weiss einen kleinen, jedoch nicht erheblichen Vortheil.“ Mit der obigen Fortsetzung aber setzt Schwarz sich einem heftigen Angriffe aus.

c) 23) . . . . Kf8—f7 scheint besser.

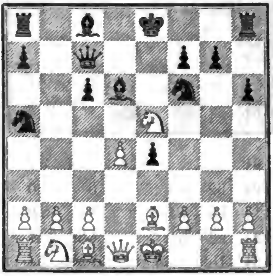
17.

Zweispringerspiel im Nachzuge.

	C. Mayet. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Sg8—f6
4)	Sf3—g5	d7—d5
5)	e4—d5:	Sc6—a5
6)	Lc4—b5†	c7—c6
7)	d5—c6:	b7—c6:
8)	Lb5—e2	h7—h6
9)	Sg5—f3	e5—e4
10)	Sf3—e5	Dd8—c7
11)	d2—d4	Lf8—d6 a)

Stellung nach dem 11. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

(S. Diagramm.)

	Weiss.	Schwarz.
12)	Lc1—f4 b)	0—0
13)	c2—c4 c)	c6—c5(!)
14)	b2—b4	c5—d4:
15)	Dd1—d4:	Sa5—c6
16)	Se5—c6:	Ld6—f4:
17)	b4—b5	Lc8—b7
18)	Sb1—c3	Lb7—c6:
19)	b5—c6:	Tf8—d8
20)	Sc3—b5	Dc7—a5†

Weiss giebt die Partie auf.

---

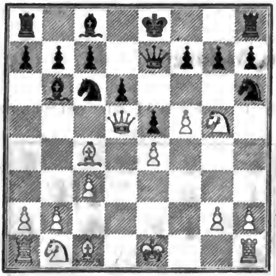
a) Stärker scheint uns 11) . . . . e4—d3: (en passant).
b) Durch 11) f2—f4 hätte Weiss den Springer e5 am besten vertheidigt.
c) Ein schlechter Zug, wie sich sofort zeigt. Weiss hätte rochiren sollen.

18.

Italienische Partie.

	Graf Vitzthum. Weiss.	C. v. Schmidt. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Lf8—c5
4)	d2—d4	Lc5—d4: a)
5)	c2—c3	Ld4—b6
6)	Dd1—d5	Dd8—e7
7)	Sf3—g5	Sg8—h6
8)	f2—f4	d7—d6
9)	f4—f5	

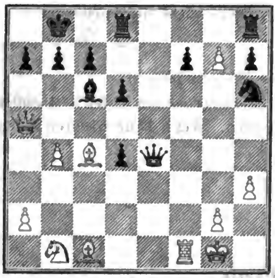
Schwarz.



Weiss.

9)	....	Lc8—d7
10)	h2—h3	0—0—0
11)	b2—b4 b)	Sc5—b4:
12)	c3—b4: c)	Lb6—d4
13)	Dd5—a5	Ka8—b8
14)	Sg5—f3	Ld4—a1:
15)	0—0	La1—d4† d)
16)	Sf3—d4:	e5—d4:
17)	f5—f6	De7—e4:
18)	f6—g7:	Ld7—c6

Schwarz.

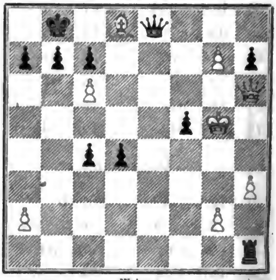


Weiss.

19)	Da5—g5	Th8—e8

	Weiss.	Schwarz.
20)	b4—b5	d6—d5
21)	Dg5—h6:	d5—c4:
22)	b5—c6:	De4—b1:
23)	Lc1—g5	Te8—e1
24)	Lg5—d8:	Te1—f1‡
25)	Kg1—h2	Tf1—h1†
26)	Kh2—g3	Db2—e1†
27)	Kg3—g4	f7—f5†
28)	Kg4—h5 e)	De1—e8†
29)	Kh5—g5	

Schwarz.



Weiss.

29)	....	Th1—g1 f)
30)	Dh6—f6	Tg1—g2‡
31)	Kg5—h6	Tg2—g6†
32)	Kh6—h7:	Tg6—f6:
33)	Ld8—f6:	De8—h5†
34)	Kh7—g8	d4—d3
35)	Kg8—f8	Dh5—g6
36)	Lf6—c3	f5—f4
37)	h3—h4	f4—f3
38)	h4—h5	Dg6—d6†
39)	Kf8—f7	Dd6—d5†
40)	Kf7—f8	f3—f2

Weiss giebt die Partie auf.

---

a) Mit 4) .... e5—d4: würde sich die Stellung auf die des schottischen Gambits nach dem 4. Zuge reduciren. 4) .... Lc5—d4: ist jedoch um so mehr zu empfehlen, da Schwarz darauf den Mehrbesitz eines Bauern sicher behaupten kann.

b) 11) Sg5—f7: darf wegen 11) . . . . Sh6—f7: 12) Dd5—f7: De7—h4† nicht geschehen.

c) Weiss opfert die Qualität, in der Hoffnung einen entscheidenden Angriff auszuführen. Correct ist weder dieser noch der vorige Zug.

d) Ein weitberechneter Zug, der in allen seinen Varianten dem Schwarzen den Vortheil sichert.

e) Auf 28) Kg4—f5: würde Schwarz durch 28) . . . . Th1—f1† gewinnen.

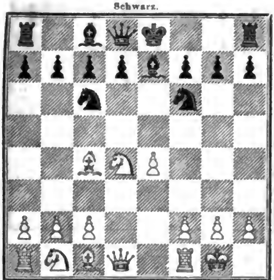
f) Durchaus correct! Auf 29) . . . . De8—d8† würde Weiss durch 30) Dh6—f6 gewinnen.

19.

Zweispringerspiel.

	P. Morphy. Weiss.	A. de Rivière. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Sg8—f6 (!)
4)	d2—d4 a)	e5—d4:
5)	0—0	Lf8—e7 b)
6)	Sf3—d4:	

Schwarz.

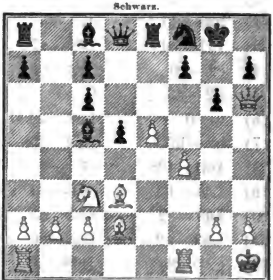


Weiss.

6)	. . . .	0—0 c)
7)	Sb1—c3	Sc6—e5
8)	Lc4—e2	d7—d5
9)	f2—f4	Se5—c6
10)	Sd4—c6:	b7—c6:

	Weiss.	Schwarz.
11)	e4—e5	Le7—c5†
12)	Kg1—h1	Sf6—d7
13)	Le2—d3	Tf8—e8
14)	Lc1—d2	Sd7—f8
15)	Dd1—h5	g7—g6
16)	Dh5—h6	

Schwarz.



Weiss.

16)	. . . .	Sf8—e6
17)	f4—f5	Lc5—f8
18)	Dh6—h3	Se6—c5 d)
19)	e5—e6	f7—e6:
20)	f5—f6	e6—e5
21)	f6—f7†	Kg8—h8

	Weiss.	Schwarz.
22)	f7—e8:D	Dd8—e8:
23)	Ld3—g6:	Lc8—h3:
24)	Lg6—e8:	Lh3—g2†
25)	Kh1—g2:	Ta8—e8:
26)	Ta1—e1	Aufgegeben.

---

a) Dieser Zug ist nicht so stark als 4) Sf3—g5, da er bei richtiger Vertheidigung zur Ausgleichung der Spiele führt.

b) Am besten ist 5) . . . . Sf6—e4: mit der Fortsetzung 6) Tf1—e1 d7—d5 7) Lc4—d5: Dd8—d5: 8) Sb1—c3 Dd5—h5 9) Sc3—e4: Lc8—e6 etc.

c) Auf 6) . . . . Sf6—e4: würde Weiss durch 7) Sd4—f5 0—0 8) Dd1—g4 gewinnen.

d) Etwas, aber nicht viel, besser wäre 16) . . . . Se6—g7 gewesen.

20.

Springerspiel mit Philidors Vertheidigung.

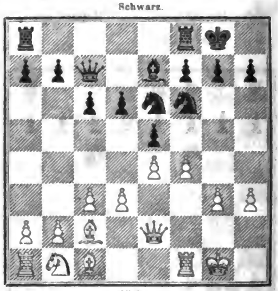
	Steinitz. Weiss.	G. A. Mac Donnell. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	d7—d6
3)	Lf1—c4 a)	Lf8—e7
4)	c2—c3	Sg8—f6
5)	d2—d3	0—0
6)	0—0	Lc8—g4 b)
7)	h2—h3	Lg4—f3:
8)	Dd1—f3:	c7—c6
9)	Lc4—b3	Sb8—d7
10)	Df3—e2	Sd7—c5
11)	Lb3—c2	Sc5—e6
12)	g2—g3 c)	Dd8—c7
13)	f2—f4	

(S. Diagramm.)

13)	. . . .	Tf8—e8
14)	Sb1—d2	Ta8—d8
15)	Sd2—f3	Kg8—h8 d)
16)	f4—f5	Se6—f8

Stellung nach dem 13. Zuge von Weiss.

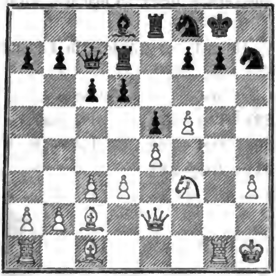
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
17)	g3—g4	h7—h6
18)	g4—g5	h6—g5:
19)	Sf3—g5:	Kg8—h8
20)	Kg1—h1	Sf6—h7
21)	Sg5—f3	Td8—d7
22)	Tf1—g1	Le7—d8

Schwarz.

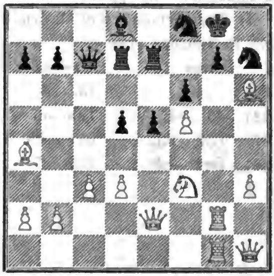


Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
23)	Lc1—h6	f7—f6
24)	Tg1—g2	d6—d5 e)
25)	Ta1—g1	Te8—e7 f)
26)	e4—d5:	c6—d5:
27)	Lc2—a4	
	(S. Diagramm.)	
27)	. . . .	Td7—d6
28)	Tg2—g7†	Te7—g7:
29)	Tg1—g7†	Dc7—g7:
30)	Lh6—g7:	Kg8—g7:
31)	De2—g2†	Kg7—h8
32)	Sf3—d2	Ld8—b6
33)	La4—e8	Lb6—e3
34)	Se3—f1	Le3—f4
35)	Le8—f7	Sh7—g5
36)	Lf7—h5	Td6—d7

Stellung nach dem 27. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
37)	Lh4—g5	e5—e4
38)	Dg2—f2	Lf4—b8
39)	Df2—d4	Lb8—e5
40)	Dd4—a7:	e4—d3:
41)	Kh1—g2	d5—d4
42)	c3—c4	Kh8—g7
43)	Da7—a3	Sg5—e4
44)	Da3—d3:	Se4—c5
45)	Dd3—a3	Le5—d6
46)	Sf1—g3	d4—d3
47)	Sg3—h5†	Kg7—f7
48)	b2—b4	Sc5—a6
49)	c4—c5	Ld6—e5
50)	c5—c6	

und Weiss gewinnt.

---

a) d2—d4 verschafft einen lebhafteren Angriff.

b) Dieser Zug nebst dem darauf folgenden Abtausch ist sehr unvortheilhaft für Schwarz. Der Damenläufer ist gegenwärtig noch diejenige seiner Figuren, die sich am freiesten bewegen kann und diese wird für einen in seiner Wirksamkeit ziemlich beschränkten Springer hingegeben.

c) Um f2—f4 vorzubereiten. Das Spiel von Schwarz ist dermassen eingeengt, dass an einen plötzlichen Angriff von seiner Seite gar nicht zu denken ist. Weiss kann daher ungestört die Bauern seiner Rochadeseite gegen die sehr unpraktische Verschanzung des schwarzen Königs vorbewegen.

d) Diese Bewegung des Königs erweist sich nach dem 19. Zuge von Weiss als ein verlorenes Tempo.

e) Dieser Versuch von Schwarz, sein Spiel etwas freier zu machen, kostet ihm mindestens die Qualität.

f) Zöge Schwarz statt dessen 25) . . . . d5—e4:, so würde sich folgende kurze Fortsetzung ergeben:

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
25)	. . . .	d5—e4:	29)	Tg2—g7:	Tf7—g7:
26)	d3—e4:	Te8—e7	30)	Dc4—g8†	Tg7—g8:
27)	Lc2—b3†	Kg8—h8	31)	Tg1—g8‡.	
28)	De2—c4	Te7—f7			

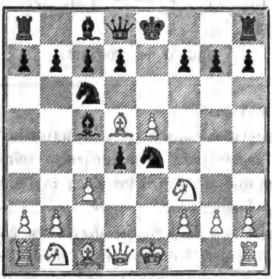
21.

Italienische Partie.

Gespielt durch Correspondenz zwischen den Schachgesellschaften zu Memel und Hannover.

	Memel. Weiss.	Hannover. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Lf8—c5
4)	c2—c3	Sg8—f6
5)	d2—d4	e5—d4:
6)	e4—e5	Sf6—e4 a)
7)	Lc4—d5	

Schwarz.

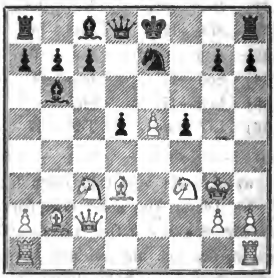


Weiss.

7)	. . . .	Se4—f2: b)
8)	Ke1—f2:	d4—c3‡
9)	Kf2—g3	c3—b2: c)

	Weiss.	Schwarz.
10)	Lc1—b2:	Sc6—e7
11)	Dd1—c2	d7—d6
12)	Ld5—e4	d6—d5
13)	Le4—d3	Lc5—b6
14)	Sb1—c3	f7—f5

Schwarz.

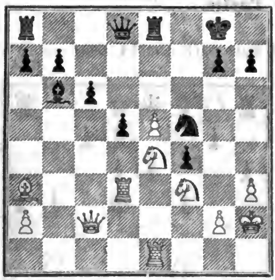


Weiss.

15)	Th1—e1 d)	0—0
16)	h2—h3	f5—f4†
17)	Kg3—h2	Lc8—f5
18)	Ta1—d1	c7—c6
19)	Lb2—a3	Lf5—d3:
20)	Td1—d3:	Tf8—e8

	Weiss.	Schwarz.
21)	Sc3—e4	Se7—f5

Schwarz.

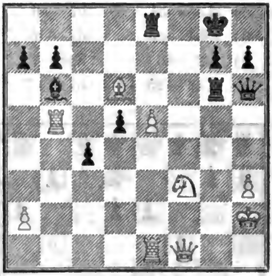


Weiss.

22)	Sc4—g5 e)	Sf5—h4
23)	g2—g4 f)	f4—g3†
24)	Kh2—g3:	Sh4—f3:
25)	Sg5—f3:	Te8—e6
26)	Td3—b3	Dd8—e8
27)	Kg3—h2	De8—h5

	Weiss.	Schwarz.
28)	Dc2—g2 (?)	Te6—g6
29)	Dg2—f1	Ta8—e8
30)	La3—d6	c6—c5
31)	Tb3—b2	c5—c4
32)	Tb2—b5.	Dh5—h6

Schwarz.



Weiss.

Weiss giebt die Partie auf.

---

a) Der bessere Zug, welchen wir sonst in allen neueren Partien begegnen, ist 6) . . . . d7—d5.

b) Schwarz ist zu diesem Zuge gezwungen. Auf 7) . . . . f7—f5 würde Weiss rochiren und indem er Schwarz daran zu hindern sucht, einen kräftigen Angriff erlangen.

c) Schwarz hat nun drei Bauern für einen Offizier erlangt. Sein Spiel würde daher vielleicht Philidor und seinen Anhängern einiges Vertrauen einflössen. Uns gefällt es jedoch nicht und wir begreifen deshalb nicht, warum die italienische Schule (die das Offizierspiel vertritt) diese Vertheidigung empfehlen konnte.

d) Weiss darf nicht en passent schlagen, ohne sich einem tödtlichen Angriff auszusetzen.

e) Weiss droht nun Td3—d5: nebst Dc2—f5:

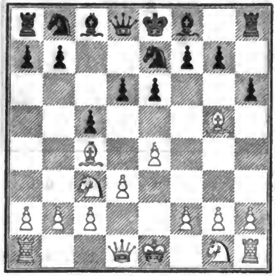
f) Diesen Zug können wir aus doppeltem Grunde nicht billigen; da Weiss einerseits seinen König entblösst, andrerseits die günstige Gelegenheit versäumt, seinen freien Königsbauer avanciren zu lassen.

22.

Sicilianische Partie.

	G. R. Neumann. Weiss.	J. Pinedo. Schwarz.
1)	e2—e4	c7—c5
2)	Lf1—c4	e7—e6
3)	Sb1—c3	d7—d6
4)	d2—d3	Sg8—e7
5)	Lc1—g5	h7—h6

Schwarz.



Weiss.

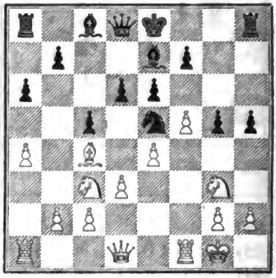
6)	Lg5—h4 a)	g7—g5
7)	Lh4—g3	a7—a6
8)	a2—a4	Se7—g6
9)	Sg1—e2	Sb8—c6
10)	f2—f4	Lf8—e7
11)	0—0	h6—h5
12)	f4—f5	Sg6—e5
13)	Lg3—e5:	Sc6—e5:
14)	Se2—g3	

(S. Diagramm.)

14)	. . . .	g5—g4
15)	Sg3—e2	Le7—f6
16)	Lc4—b3	Se5—c6
17)	f5—e6:	f7—e6:
18)	Se2—f4	Sc6—d4
19)	Lb3—c4	Th8—h6
20)	Ta1—b1 b)	Lf6—e5

Stellung nach dem 14. Zuge von Weiss.

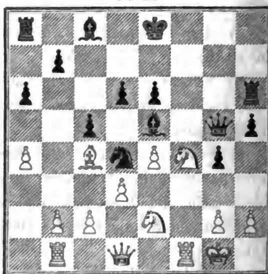
Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
21)	Sc3—e2	Dd8—g5 c)

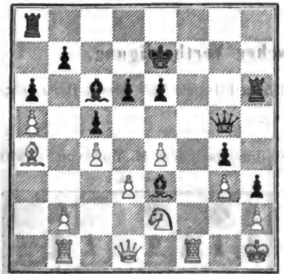
Schwarz.



Weiss.

22)	Se2—d4:	Le5—d4†
23)	Kg1—h1	Ld4—e3
24)	Sf4—e2	Lc8—d7
25)	Lc4—b3 d)	Ld7—c6
26)	c2—c4	h5—h4
27)	a4—a5	Ke8—e7
28)	Lb3—a4 e)	h4—h3
29)	g2—g3	

Schwarz.

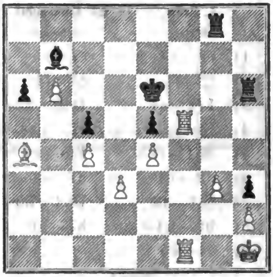


Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
29)	. . . .	b7—b5
30)	a5—b6:	Lc6—b7
31)	Se2—f4 f)	Dg5—e5 g)
32)	Dd1—g4: h)	Ta8—g8
33)	Dg4—f3 (!)	Le3—f4:
34)	Df3—f4:	De5—h5

	Weiss.	Schwarz.
35)	b2—b4	e6—e5
36)	Df4—f5	Dh5—f5:
37)	Tf1—f5:	Ke7—e6
38)	b4—c5:	d6—c5:
39)	Tb1—f1	

Schwarz.



Weiss.

Schwarz giebt die Partie auf.

a) Hier ist 6) Lg5—e7: vorzuziehen. Der Rückzug des Läufers fördert die Entwickelung des schwarzen Spiels.

b) Weiss will den Springer c3 auf e2 zum Abtausch anbieten und muss deshalb den Bauer b2 decken, der sonst bei diesem Manöver dem Läufer f6 preisgegeben würde.

c) Des Schwarzen Steine sind sehr gut zum Angriff postirt bis auf den Damenläufer und den Damenthurm, die zum Vortheil für Weiss zu ihrer Entwickelung noch mehrerer Tempi bedürfen.

d) Der Rückzug des Läufers geschieht nicht nur um den Bauer a4 zu decken, sondern ganz besonders deswegen, um nach 25) . . . . Ld7—c6 mit 26) c2—c4 dem Durchbruch in der Mitte und der Eröffnung der Diagonallinie für den Läufer c6 begegnen zu können.

e) Weiss will den Läufer c6 unschädlich machen; Schwarz glaubt jedoch ihn mit Aufopferung eines Bauern erhalten zu müssen.

f) Dieser Springer hat seiner Majestät, dem weissen Schachkönige, vorzüglichen Schutz gewährt. Man vergleiche den 14., 15., 18. und 24. Zug.

g) Schwarz droht mit dem Tode durch 31) . . . . Lb7—c4† 32) d3—c4: De5—c4† etc., lässt aber dabei die nothwendige Deckung des Bauern g4 ausser Acht.

h) Die Partie wurde in dieser Stellung wiederholt von den Gebrüdern Paulsen analysirt, aber als verloren erkannt.

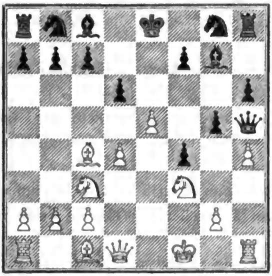
23.

Läufergambit mit classischer Vertheidigung.

Gespielt durch Correspondenz zwischen A. Keller in Elberfeld und Eduard Hammacher in Cöln.

	A. Keller. Weiss.	Ed. Hammacher. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	f2—f4	e5—f4:
3)	Lf1—c4	Dd8—h5†
4)	Ke1—f1	g7—g5 a)
5)	Sb1—c3	Lf8—g7
6)	d2—d4	d7—d6
7)	Sg1—f3	Dh4—h5
8)	h2—h4	h7—h6
9)	e4—e5	

Schwarz.



Weiss.

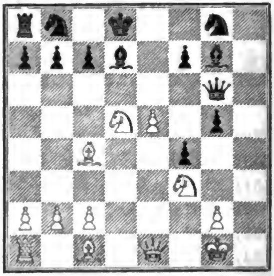
9)	. . . .	d6—e5: b)
10)	Sc3—d5	Ke8—d8
11)	d4—e5:	Lc8—d7
12)	Kf1—g1	Dh5—g6
13)	h4—g5:	h6—g5:
14)	Th1—h8:	Lg7—h8:
15)	Dd1—e1 c)	Lh8—g7

(S. Diagramm.)

16)	Sf3—g5:	Dg6—g5:
17)	Lc1—f4:	Dg5—g6
18)	De1—h4†	Kd8—c8

Stellung nach dem 15. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
19)	Lc4—d3	Dg6—c6
20)	Dh4—h7	Dc6—c5†
21)	Kg1—f1	Dc5—f8

Schwarz.



Weiss.

22)	Dh7—g8:	Df8—g8:
23)	Sd5—e7†	Kc8—d8
24)	Se7—g8:	c7—c5
25)	Ta1—d1	Ld7—e6
26)	Ld3—c4†	Kd8—c7

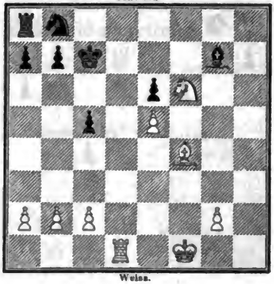
	Weiss.	Schwarz.
27)	Lc4—e6:	f7—e6:
28)	Sg8—f6 d)	

(S. Diagramm.)

28)	. . . .	Lg7—f8
29)	g2—g4	Sb8—c6
30)	Td1—d7†	Kc7—b6
31)	Td7—f7	Lf8—e7
32)	g4—g5	Le7—f6:
33)	e5—f6:	Ta8—g8
34)	Tf7—d7	e6—e5
35)	f6—f7	Aufgegeben.

Stellung nach dem 28. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

---

a) Es ist eigenthümlich, dass diese Vertheidigung den Namen „classische“ erhalten hat, da sie am wenigsten empfohlen zu werden verdient.

b) Besser ist 9) . . . . Lc8—d7.

c) Eine sehr hübsche Combination! Weiss droht nun 16) Lc1—f4: g5—f4: 17) De1—h4† oder 16) De1—b4. Am besten scheint noch für Schwarz 16) . . . . Kd8—c8.

d) Auch das Endspiel wird von Weiss vortrefflich gespielt. Der Zug 28) Sg8—f6, der vielseitige Wirkung hat, nimmt dem Schwarzen jede Hoffnung auf Remis.

24.

Springergambit.

	De Celle. Weiss.	J. Pincho. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	f2—f4	e5—f4:
3)	Sg1—f3	g7—g5
4)	Lf1—c4	Lf8—g7
5)	d2—d4	d7—d6
6)	0—0	h7—h6
7)	c2—c3	Sg8—e7 a)
8)	h2—h4	b7—b5 b)

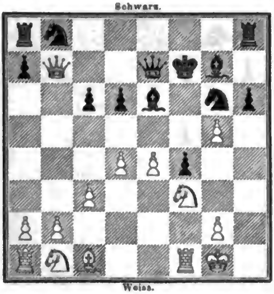
	Weiss.	Schwarz.
9)	Lc4—f7† c)	Ke8—f7:
10)	h4—g5:	Se7—g6
11)	Dd1—b3†	Lc8—e6
12)	Db3—b5:	c7—c6
13)	Db5—b7†	Dd8—e7 d)

(S. Diagramm.)

14)	Db7—a8:	h6—g5:
15)	d4—d5	Le6—d5: e)
16)	e4—d5:	c6—c5

Stellung nach dem 13. Zuge von Schwarz.

Schwarz.

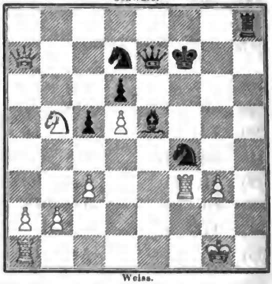


Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
17)	Sb1—a3	g5—g4
18)	Sa3—b5 f)	g4—f3:
19)	Da8—a7:	Sb8—d7
20)	Lc1—f4:	Sg6—f4:
21)	Tf1—f3:	Lg7—e5

	Weiss.	Schwarz.
22)	g2—g3	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
22)	. . . .	Kf7—f6 g)
23)	Ta1—f1	De7—h7
24)	Tf3—f4†	Le5—f4:
25)	Tf1—f4†	Kf6—g5

und Schwarz gewinnt h).

---

a) Gewöhnlich geschieht hier 7) . . . . Sb8—c6.

b) Dieses Opfer ist nicht ganz correct. 8) . . . . Se7—g6 ist jedenfalls vorzuziehen.

c) Weiss giebt den Läufer gegen drei Bauern. Der dadurch erlangte Angriff ist jedoch nicht genug nachhaltig und wir müssen deshalb 9) Lc4—b5† als den bessern Zug bezeichnen.

d) Sehr gut gespielt! Schwarz giebt den Thurm, um die weisse Dame aus dem Spiele zu entfernen.

e) Consequent des in der vorigen Anmerkung angedeuteten Planes von Schwarz.

f) Zöge Weiss den Springer f3 zurück, so würde 18) . . . . De7—h4 tödlich werden.

g) Entscheidend!

h) Auf 26) Tf4—h4 würde folgen: 26) . . . . Dh7—b1† 27) Kg1—g2 Db1—c2† 28) Kg2—g1 Dc2—d1† 29) Kg1—g2 Th8—e8 30) Th4—f4 Te8—e1 etc.

Dritter Theil.

Die Abarten des Schachspiels.

Erster Abschnitt.

1. Nah verwandte Abarten.

Unter den Abarten des Schachspiels unterscheidet man nah und entfernt verwandte. Zu den ersten gehören die Italienische, die Indische und die Ströbecker Spielweise, dieselben unterscheiden sich von der sonst allgemein üblichen nur durch folgende Eigenthümlichkeiten.

I. Die Italienische Spielweise.

1. Bei der Rochade ist die Freiheit gestattet, für König und Thurm beliebige Felder der Randreihe zu wählen. Doch darf der Thurm über das Königsfeld nicht hinaus gestellt werden. Die übrigen Beschränkungen der Rochade gelten jedoch dort ebenfalls und werden sogar noch durch folgende vermehrt, dass bei ihrer Ausführung kein feindlicher Stein angegriffen werden darf.

2. Das en-passant-Schlagen ist nicht gestattet, „Passare battaglia."

3. Der auf die Randreihe des Gegners gelangte Bauer darf nur in einen Offizier verwandelt werden, der bereits geschlagen worden ist.

Indess ist die gewöhnliche Spielweise neben dieser Abart heimisch.

II. Die Indische Spielart.

In denjenigen Theilen Indiens, wo der Europäische Einfluss noch nicht das Uebergewicht erlangt hat, wird das Schachspiel mit folgenden Abweichungen geübt.

1. Bei der Aufstellung steht die Dame dem feindlichen Könige gegenüber.

2. Die Bauern dürfen immer nur einen Schritt ziehen; nur die Bauern der Thürme, der Dame und des Königs können von Haus aus zwei Schritt gehen, so lange die Figuren, vor denen sie stehen, noch nicht bewegt sind.

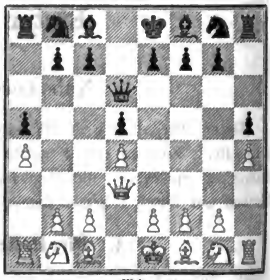
3. Das en-passant-Schlagen ist nicht gestattet.

4. Die Rochade ist nicht zulässig; statt dessen darf der König, der noch kein Schach erhalten und sich noch nicht bewegt hat, einen Springerzug thun, und dabei selbst schlagen.

5. Die Bauern, welche auf die Randlinie des Gegners gelangen, werden eine Dame oder ein beliebig anderer Offizier, wenn sie auf den Feldern der Dame oder des Königs anlangen, sonst können sie nur in denjenigen Offizier verwandelt werden, welcher auf diesem Felde gestanden hat.

III. Die Ströbecker Spielweise.

In Ströbeck, einem Flecken bei Halberstadt, wird das Schachspiel von allen Einwohnern seit mehreren Jahrhunderten mit folgenden Abweichungen gespielt:



1. Die Aufstellung ist die in dem beigezeichneten Diagramm dargestellte.
2. Die Rochade und der Doppelschritt der Bauern findet nicht statt.
3. Ein Bauer, der auf die feindliche Offiziersreihe gelangt ist, wird stets zur Dame. Dieselbe tritt jedoch erst dann in ihre volle Wirksamkeit, wenn sie in drei sogenannten „Freudenspringen“ unversehrt auf die zweite Linie ihrer Partei gelangt ist. Die Freudensprünge führt sie in der Art aus, dass sie auf der nämlichen senkrechten Linie immer ein Feld überspringend zurückgeht.

Vorgabepartien.

Ausser diesen nur an einzelnen Orten vorkommenden Abarten des Schachspiels, giebt es noch einige allgemein gebräuchliche, die „Vorgabepartieen.“

Dieselben sind Spielern von verschiedener Stärke ganz besonders zu empfehlen, weil dadurch der Stärkeunterschied annähernd aufgehoben und das Interesse für beide Spieler gleichgestellt wird.

Man kann dabei zu folgenden Arten greifen:

1. Der schwächere Spieler macht vor Beginn der Partie eine näher zu bestimmende Anzahl von Zügen. Es gilt dabei die Regel, dass kein Stein die Mitte des Brettes überschreitet.
2. Der stärkere Spieler nimmt vor Beginn des Spieles einen oder mehrere Steine vom Brette. Gewöhnlich giebt man die Figuren auf der Damenseite vor. Bei Spielern von geringerem Stärkeunterschiede empfiehlt sich die Vorgabe der Qualität (des Thurmes gegen einen Springer oder die des Königläuferbauern und eines (auch zwei) Zügen).
3. Der stärkere Spieler verpflichtet sich auf einem bestimmten Felde Matt zu setzen. (Dazu gehört, dass er am Schluss der Partie mindestens im Besitz zweier Thürme bleibt.)

4. Ein Spieler verpflichtet sich mit einem vor Beginn der Partie bestimmten Steine Matt zu setzen.

Diese beiden letzterwähnten Beschränkungen kann man auch vereinigen, indem ein Spieler sich verpflichtet, auf einem bestimmten Felde mittelst einer bestimmten Figur Matt zu setzen.

In der Praxis sind die Vorgabepartieen nach No. 2 ohne Zweifel am allergebräuchlichsten, und von diesen wollen wir einige hier folgen lassen.

1.

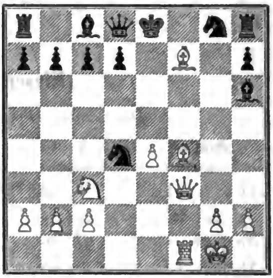
(Springergambit.)

Weiss giebt den Thurm a1 vor, der also vor Beginn der Partie vom Brette zu nehmen ist.

	G. R. Neumann. Weiss.	C. v. W. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	f2—f4	e5—f4:
3)	Sg1—f3	g7—g5
4)	Lf1—c4	Lf8—g7
5)	d2—d4	g5—g4 a)
6)	Sb1—c3	g4—f3:
7)	Dd1—f3:	Lg7—h6 b)
8)	0—0	Sb8—c6
9)	Lc1—f4: c)	Sc6—d4: d)
10)	Lc4—f7†	
	(S. Diagramm.)	
10)	. . . .	Ke8—f7: e)
11)	Df3—h5†	Kf7—e7 f)
12)	Sc3—d5†	Ke7—e6
13)	Dh5—e5†	Ke6—f7
14)	Lf4—h6†	Kf7—g6

Stellung nach dem 10. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
15)	De5—g7†	Kg6—h5
16)	Sd5—f4†	Kh5—h4
17)	g2—g3†.	

---

a) Besser wäre statt dessen d7—d6, was an dieser Stelle gewöhnlich zu geschehen pflegt.

b) Weiss ist nun in seiner Entwicklung um ein wichtiges Tempo voraus, indem nun der 4. Zug des Schwarzen geradezu überflüssig erscheint.

c) Weiss hat nun sämmtliche Offiziere entwickelt; Schwarz dagegen nur zwei.

d) Nach diesem Zuge ist der Sieg für Weiss entschieden.

e) Ginge der schwarze König nach f8, so würde folgen:

	Weiss.	Schwarz.
10)	. . . .	Ke8—f8

A.

11)	Df3—h5	Lh6—f4:
12)	Lf7—g8:	Kf8—g8: od.
		Th8—g8: od.
		Dd8—e7
13)	Tf1—f4:	

	Weiss.	Schwarz
	B.	
11)	. . . .	Sg8—f6
12)	Lf4—h6†	Kf8—e7
13)	Lh6—g5	
	C.	
11)	. . . .	Sd4—e2†
12)	Sc3—e2:	Kf8—e7
13)	Lf4—g5† und gewinnt.	

f) Zöge Schwarz Kf7—g7, so würde Weiss ebenfalls das Spiel sehr schnell zu seinen Gunsten entscheiden:

	Weiss.	Schwarz.
11)	. . . .	Kf7—g7
12)	Lf4—e5†	Sg8—f6
13)	Tf1—f6:	Dd8—f6:
14)	Le5—f6†	Kg7—f6:
15)	Dh5—h6†	Kf6—f7
16)	Sc3—d5	Th8—e8
17)	Dh6—f6†	Kf7—g8
18)	Df6—d4: und gewinnt.	

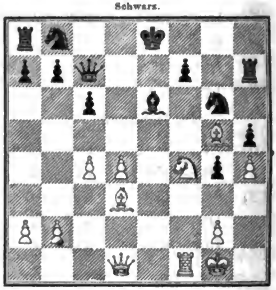
2.

(Kieseritzky-Gambit.)

Der Thurm a1 ist vom Brette zu nehmen.

	Hirschbach.	J . . . t.
	Weiss.	Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	f2—f4	e5—f4:
3)	Sg1—f3	g7—g5
4)	h2—h4	g5—g4
5)	Sf3—e5	h7—h5 a)
6)	Lf1—c4	Th8—h7
7)	d2—d4	Lf8—h6 b)
8)	Sb1—c3	d7—d6
9)	Se5—d3	c7—c6
10)	Sd3—f4:	Lh6—f4:
11)	Lc1—f4:	Sg8—e7
12)	0—0	Se7—g6
13)	Lf4—g5	Dd8—c7
14)	Sc3—e2	Lc8—e6
15)	Lc4—d3	d6—d5 (?)
16)	e4—d5:	Le6—d5:
17)	c2—c4	Ld5—e6
18)	Se2—f4 c)	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
18)	. . . .	Sg6—f4:
19)	Lg5—f4:	Dc7—b6
20)	Ld3—h7:	Le6—c4:
21)	Dd1—e1†	Lc4—e6
22)	De1—e5 und gewinnt.	

a) Diese Vertheidigung ist zwar auch in einer gleich auf gespielten Partie anzuwenden, am besten gilt jedoch 5) . . . . Lf8—g7.

b) Die richtige Fortsetzung besteht in 7) . . . . d7—d6 8) Se5—d3 f4—f3 9) g2—f3: Lf8—e7.

c) Das schwarze Spiel ist nun in allen Varianten verloren.

3.

(Evans-Gambit.)

Weiss giebt den Thurm a1 vor.

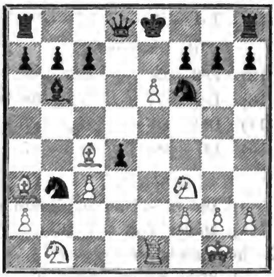
	P. Morphy. Weiss.	N. N. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Lf8—c5
4)	b2—b4	Lc5—b4:
5)	c2—c3	Lb4—a5
6)	d2—d4	e5—d4:
7)	0—0	Sg8—f6 a)
8)	Lc1—a3	La5—b6 b)
9)	Dd1—b3	d7—d5
10)	e4—d5:	Sc6—a5
11)	Tf1—e1†	Lc8—e6
12)	d5—e6:	Sa5—b3: c)

(S. Diagramm.)

13)	e6—f7‡	Ke8—d7
14)	Lc4—e6†	Kd7—c6
15)	Sf3—e5†	Kc6—b5

Stellung nach dem 12. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
16)	Le6—c4†	Kb5—a5
17)	La3—b4†	Ka5—a4
18)	a2—b3‡	

---

a) Nicht gut! Statt dessen muss 7) . . . . La5—b6 geschehen.

b) d7—d6 ist hier der richtige Zug.

c) Weiss erzwingt nun das Matt in sechs Zügen.

4.

(Springerspiel mit Philidor's Vertheidigung.)

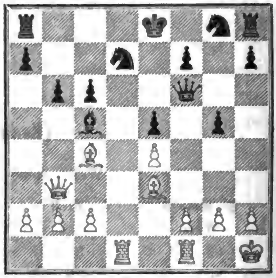
Weiss giebt den Springer b1 vor.

	G. R. Neumann. Weiss.	Dr. Pomtow. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	d7—d6
3)	d2—d4	Lc8—g4
4)	d4—e5:	Lg4—f3:
5)	Dd1—f3:	d6—e5:
6)	Lf1—c4	Dd8—f6
7)	Df3—b3	b7—b6
8)	0—0	Lf8—c5
9)	Kg1—h1	g7—g5 a)
10)	Lc1—e3	Sb8—d7
11)	Ta1—d1	c7—c6 b)

(S. Diagramm.)

Stellung nach dem 11. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
12)	Le3—g5:	Df6—g5:
13)	Lc4—f7†	Ke8—d8
14)	Db3—c6	Dg5—e7 c)
15)	Lf7—g8:	Kd8—c7 d)
16)	Td1—d7†	De7—d7:
17)	Dc6—e5†	Lc5—d6
18)	De5—h8: und gewinnt.	

a) Um f2—f4 zu verhindern.

b) Dieser Zug soll b6—b5 vorbereiten. Wie die Folge lehrt, wäre h7—h6 vorsichtiger gewesen.

c) Zieht Schwarz Sg8—f6, so gewinnt Weiss durch 15) f2—f4 e5—f4: (am besten) 16) e4—e5 seinen geopferten Offizier zurück.

d) Schwarz kann auch durch andere Züge fernerem Verluste nicht vorbeugen.

5.

(Evans-Gambit.)

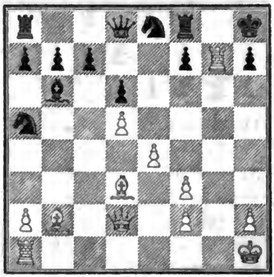
Weiss giebt den Springer b1 vor.

	G. R. Neumann. Weiss.	A. G. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	Lf1—c4	Lf8—c5
4)	b2—b4	Lc5—b4:
5)	c2—c3	Lb4—c5

	Weiss.	Schwarz.
6)	0—0	d7—d6
7)	d2—d4	e5—d4:
8)	c3—d4:	Lc5—b6
9)	d4—d5	Sc6—a5
10)	Lc4—d3	Sg8—f6 a)
11)	Lc1—b2	0—0
12)	Kg1—h1	Lc8—g4
13)	Dd1—d2	Lg4—f3: b)
14)	g2—f3:	Kg8—h8
15)	Tf1—g1 c)	Sf6—e8
16)	Tg1—g7: d)	
	(S. Diagramm.)	
16)	....	Se8—g7:
17)	Dd2—h6	f7—f6
18)	e4—e5	f6—f5 e)
19)	e5—e6	Dd8—e7

Stellung nach dem 16. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
20)	Ta1—g1	Tf8—g8
21)	Ld3—f5:	Verloren.

---

a) Bis hierher sind auf beiden Seiten lauter streng theoretische Züge gemacht worden. Statt des letzten Zuges pflegt jedoch 10) .... Sg8—e7 zu geschehen.

b) Dieser Abtausch, durch welchen Schwarz den Thürmen von Weiss die g-Linie öffnet, ist fehlerhaft.

c) Es droht nun 16) Tg1—g7: [Kh8—g7: 17) Dd2—g5†].

d) Die Partie von Schwarz ist nun nicht mehr zu halten.

e) Auf Kh8—g8 folgt Matt in 4 Zügen.

6.

(Springerspiel.)

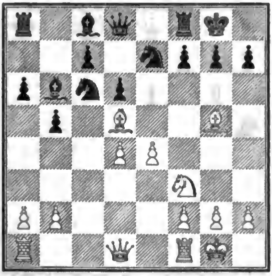
Weiss giebt den Springer b1 vor.

	A. Anderssen. Weiss.	J. B. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Sg1—f3	Sb8—c6
3)	c2—c3	Lf8—c5 a)
4)	Lf1—b5	Sg8—e7
5)	0—0	a7—a6
6)	Lb5—a4	b7—b5

	Weiss.	Schwarz.
7)	La4—b3	0—0
8)	d2—d4	e5—d4:
9)	c3—d4:	Lc5—b6
10)	Lc1—g5	d7—d6 b)
11)	Lb3—d5	
	(S. Diagramm.)	
11)	....	Lc8—b7

Stellung nach dem 11. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
12)	Ta1—c1	Sc6—a5
13)	b2—b4	Lb7—d5:
14)	b4—a5:	Ld5—e4:
15)	a5—b6:	c7—b6:
16)	Tf1—e1	Le4—f3:
17)	Dd1—f3:	f7—f6
18)	Df3—b3†	d6—d5
19)	Lg5—d2	Ta8—c8 c)
20)	Tc1—c8:	Se7—c8:
21)	Ld2—b4	Tf8—f7 d)
22)	Db3—d5: e)	Aufgegeben.

---

a) Die beste Antwort ist 3) . . . . Sg8—f6.

b) Ein Fehler, durch den Schwarz mindestens einen Offizier gegen zwei Bauern verliert.

c) Nach diesem Zuge ist das Spiel von Schwarz kaum mehr zu halten. Doch hatte Weiss in allen Fällen die weit bessere Stellung.

d) Besser war noch immer 21) . . . . Tf8—e8.

e) Nimmt Schwarz die Dame, so ist er in zwei Zügen matt. Auf jeden andern Zug verliert er mindestens den Springer gegen einen Bauer.

7.

(Mittelgambit gegen Königsgambit.)

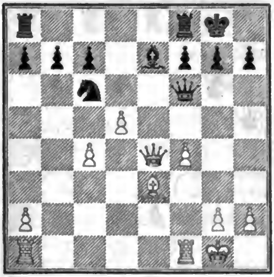
Weis giebt den Springer b1 vor.

	P. Morphy. Weiss.	Ch. Maurian. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	f2—f4	d7—d5
3)	e4—d5:	Dd8—d5:
4)	Sg1—f3	Lc8—g4
5)	Lf1—e2	Lg4—f3:
6)	Le2—f3:	e5—e4
7)	Dd1—e2	Sg8—f6 a)
8)	d2—d3	Dd5—b5 (!)
9)	c2—c4	Db5—b4†

	Weiss.	Schwarz.
10)	Lc1—d2	Db4—b2:
11)	0—0	Sb8—c6
12)	Lf3—e4:	Sf6—e4:
13)	De2—e4†	Lf8—e7
14)	Ld2—e3	Db2—f6
15)	d3—d4	0—0
16)	d4—d5	
	(S. Diagramm.)	
16)	. . . .	Tf8—e8 b)
17)	d5—c6:	Le7—c5

Stellung nach dem 16. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
18)	c6—b7:	Ta8—d8
19)	De4—e8†	Td8—e8:
20)	Le3—c5:	Df6—c6(?)
21)	Lc5—a7:	Dc6—b7:
22)	La7—f2	f7—f5
23)	a2—a4	Te8—e2
24)	a4—a5	Te2—e6
25)	Ta1—b1	Db7—c8
26)	Tb1—b5	g7—g6
27)	Tb5—e5	Te6—a6
28)	Tf1—e1	Ta6—a8
29)	Lf2—d4	Dc8—a6
30)	Te5—e7	Da6—c4:
31)	Te7—d7	Kg8—f8
32)	h2—h3 und gewinnt. c)	

---

a) Besser wäre 7) . . . . f7—f5 zur Deckung des Bauern.

b) Zöge Schwarz den Springer c6, so würde Weiss mit 17) Le3—d4 [Df6—h4 18) g2—g3] den Läufer e7 erobern, so aber vermag er Springer, Thurm und Läufer für die Dame einzutauschen.

c) Weiss entscheidet nun die Partie durch Te1—e7, was Schwarz nicht verhindern kann.

8.

(Abgelehntes Damengambit.)

Weiss giebt den Königsspringer vor.

	Steinitz. Weiss.	N. N. Schwarz.
1)	d2—d4	d7—d5
2)	c2—c4	c7—c6
3)	Sb1—c3	f7—f6
4)	Lc1—f4	Sb8—d7 (?)
5)	c4—d5:	c6—d5:
6)	Sc3—d5:	e7—e5
7)	d4—e5:	f6—e5:
8)	Lf4—g3	Dd8—a5†
9)	Sd5—c3	Lf8—b4
10)	Dd1—c2	Sg8—f6
11)	Ta1—c1	0—0
12)	e2—e3	Sd7—b6 a)
13)	Dc2—b3†	Kg8—h8
14)	Lg3—e5:	Sf6—e4
15)	f2—f3	Se4—c5
16)	Db3—d1	Lc8—f5
17)	e3—e4	Ta8—d8
18)	Dd1—c2	Lf5—g6
19)	f3—f4	Sc5—e6

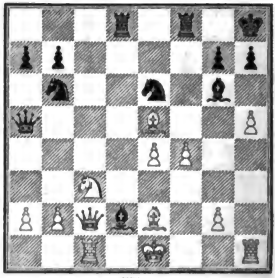
	Weiss.	Schwarz.
20)	Lf1—e2	Lb4—c5
21)	h2—h4	Lc5—e3
22)	h4—h5	Le3—d2†

(S. Diagramm.)

23)	Dc2—d2:	Td8—d2:
24)	h5—g6:	Td2—d7 b)
25)	Le2—g4	Td7—e7
26)	Lg4—e6:	Te7—e6: c)
27)	Th1—h7‡	Kh8—g8
28)	Th7—g7‡	Kg8—h8
29)	Tg7—h7††	Kh8—g8
30)	Th7—h8‡.	

Stellung nach dem 22. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

---

a) Fehlerhaft, da dadurch ein Bauer verloren geht.

b) Statt dessen musste 24) .... Td2—e2‡ [25) Ke1—e2: Se6—f4‡] geschehen.

c) Weiss erzwingt nun das Matt in 4 Zügen.

9.

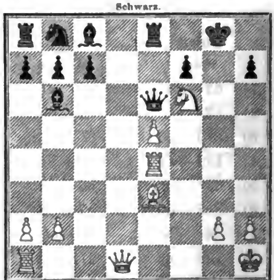
(Mittelgambit.)

Weiss giebt den Springer g1 vor.

	G. R. Neumann. Weiss.	C. R. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	Lf1—c4	Lf8—c5
3)	c2—c3	Dd8—g5 a)
4)	0—0	Dg5—g6
5)	d2—d4	e5—d4:
6)	c3—d4:	Lc5—b6
7)	Sb1—c3	d7—d6
8)	Kg1—h1	Sg8—f6
9)	f2—f4	0—0
10)	f4—f5 b)	Dg6—h5
11)	Lc4—e2	Dh5—h4
12)	Tf1—f4	Dh4—h6
13)	e4—e5 c)	d6—e5:
14)	d4—e5:	Sf6—e8
15)	Tf4—e4	Dh6—c6
16)	Le2—b5	Dc6—c5

	Weiss.	Schwarz.
17)	Lc1—e3	Dc5—e7
18)	f5—f6	g7—f6:
19)	Sc3—d5	De7—e6
20)	Lb5—e8:	Tf8—e8:
21)	Sd5—f6‡	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
21)	....	Kg8—f8 d)	25)	Sd5—b6‡†	Kd7—c6
22)	Le3—h6†	Kf8—e7	26)	Ta1—c1†	Kc6—b6:
23)	Sf6—d5†	Ke7—d8	27)	Te4—b4†	Kb6—a6
24)	Lh6—g5†	Kd8—d7	28)	Dd1—a4‡. e)	

---

a) Dieser Zug ist mit der Fortsetzung 4) Dd1—f3 Dg5—g6 die richtige Antwort in einer gleichauf gespielten Partie. In einer Partie mit Vorgabe des Springers g1 jedoch musste 4) .... Sb8—c6 geschehen.

b) Die schwarze Dame kommt nun in jene unglückliche Lage, die Anfänger häufig dadurch verschulden, dass sie ihre stärkste Figur ohne gehörige Vorbereitungszüge in das Spiel bringen.

c) Tf4—f3 hätte die Partie noch schneller entschieden; z. B. 13) Tf4—f3 Dh6—h4 14) Tf3—h3 Dh4—f2 15) Lc1—e3 und Weiss gewinnt die Dame.

d) Auf 21) .... Kg8—h8 würde 22) Te4—h4 folgen. Schwarz wäre dann genöthigt das Matt am besten mit der Dame auf f5 zu decken, worauf Weiss die Läufer tauschte und den Thurm e8 gewönne.

e) Man achte darauf, dass Schwarz gar nicht zur Entwickelung der Damenflügel gekommen ist.

10.

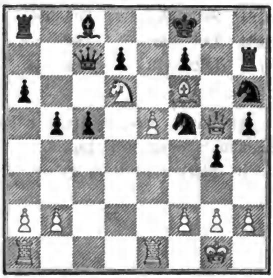
(Mittelgambit.)

Weiss giebt den Läufer f1 vor.

	G. R. Neumann. Weiss.	Dr. Erner. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e5
2)	d2—d4	e5—d4:
3)	Sg1—f3	c7—c5 a)
4)	0—0	Sb8—c6
5)	c2—c3	d4—c3:
6)	Sb1—c3:	Lf8—e7
7)	Lc1—f4	a7—a6
8)	e4—e5	h7—h6
9)	Sc3—e4	g7—g5
10)	Lf4—g3	g5—g4
11)	Sf3—d2	h6—h5
12)	Sd2—c4	b7—b5
13)	Sc4—d6†	Le7—d6:
14)	Se4—d6‡	Ke8—f8
15)	Tf1—e1	Sg8—h6
16)	Lg3—f4	Sc6—d4

	Weiss.	Schwarz.
17)	Dd1—d2	Sd4—f5
18)	Lf4—g5	Dd8—c7
19)	Lg5—f6	Th8—h7
20)	Dd2—g5	

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
20)	. . . .	Sf5—d6: b)	23)	Te1—e8†	Kf8—e8:
21)	e5—d6:	Dc7—b6	24)	Dg5—e7‡.	
22)	Lf6—g7†	Th7—g7:			

a) Dieser Zug sichert zwar dem Schwarzen den Mehrbesitz eines Bauern, Sb8—c6 hätte aber eine weit bessere Entwicklung eingeleitet.

b) Schwarz ist nun nicht mehr zu retten.

11.

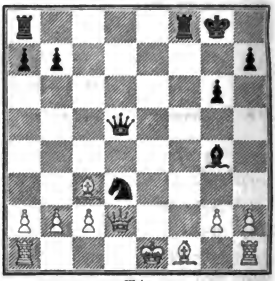
(Sicilianische Partie.)

Schwarz giebt den Bauer f7 und den Zug vor.

	E. S. Weiss.	G. R. Neumann. Schwarz.
1)	e2—e4	c7—c5 a)
2)	Dd1—h5†	g7—g6
3)	Dh5—c5:	Sb8—c6
4)	f2—f4 b)	e7—e5
5)	Dc5—f2	Sg8—f6
6)	d2—d3	d7—d5
7)	e4—d5:	Dd8—d5:
8)	Sb1—c3	Lf8—b4
9)	f4—e5:	Sf6—g4
10)	Df2—e2	0—0
11)	Sg1—f3	Sg4—e5:
12)	Sf3—e5:	Sc6—e5:
13)	Lc1—d2	Lb4—c3:
14)	Ld2—c3:	Lc8—g4

	Weiss.	Schwarz.
15)	De2—d2	Se5—d3‡

Schwarz.



Weiss.

Weiss giebt die Partie auf.

a) Damit wird ein zweiter Bauer preis gegeben; nimmt ihn Weiss, so bekommt Schwarz den Angriff.

b) Stärker ist wohl 4) e4—e5.

12.

Schwarz giebt den Bauer f7 und den Zug vor.

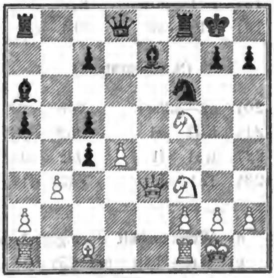
	De Vere. Weiss.	Steinitz. Schwarz.
1)	e2—e4	d7—d6
2)	d2—d4	Sg8—f6
3)	Sb1—c3	e7—e6
4)	Sg1—f3	Sb8—c6
5)	Lf1—b5	a7—a6
6)	Lb5—c6ǂ	b7—c6:
7)	0—0	Lf8—e7
8)	Dd1—d3	0—0
9)	Sc3—e2	a6—a5
10)	Se2—g3	Lc8—a6
11)	c2—c4	d6—d5
12)	b2—b3	c6—c5
13)	e4—d5:	e6—d5:
14)	Dd3—e3 a)	d5—c4:
15)	Sg3—f5	

(S. Diagramm.)

15)	. . . .	Tf8—f7
16)	Tf1—e1	Sf6—d5
17)	De3—e6	Le7—f6

Stellung nach dem 15. Zuge von Weiss.

Schwarz.



Weiss.

	Weiss.	Schwarz.
18)	Sf3—e5	Lf6—e5:
19)	Te1—e5:	Sd5—b4
20)	Sf5—h6†	g7—h6:
21)	Lc1—h6:	Dd8—f6
22)	Te5—g5†	Df6—g5: (!)
23)	Lh6—g5: und Schwarz gab	

die Partie nach wenigen Zügen auf.

---

a) Der Anfang einer feinen Combination!

13.

Schwarz giebt den Bauer f7 und zwei Züge vor.

	N. N. Weiss.	M. Lange. Schwarz.
1)	e2—e4	
2)	d2—d4	g7—g6
3)	h2—h4	Lf8—g7
4)	h4—h5	d7—d5
5)	h5—g6:	d5—e4:
6)	g6—h7:	Sg8—f6

	Weiss.	Schwarz.
7)	Lc1—g5	Lc8—g4
8)	Lg5—f6: a)	Lg4—d1:
9)	Lf6—g7:	Ke8—f7
10)	Lg7—h8:	Dd8—h8:
11)	Ke1—d1:	Dh8—d4ǂ
12)	Sb1—d2	Sb8—c6
13)	Lf1—c4†	e7—e6

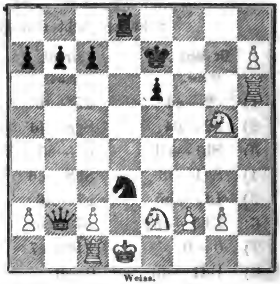
	Weiss.	Schwarz.
14)	Sg1—e2	Dd4—g7
15)	Sd2—e4: b)	Dg7—b2:
16)	Ta1—c1	Ta8—d8†
17)	Lc4—d3	Sc6—b4
18)	Se4—g5†	Kf7—e7
19)	Th1—h6	Sb4—d3:

(S. Diagramm.)

20)	c2—d3: c)	Td8—d3‡
21)	Kd1—e1	Db2—d2†
22)	Ke1—f1	Dd2—d1†
23)	Tc1—d1:	Td3—d1‡.

Stellung nach dem 19. Zuge von Schwarz.

Schwarz.



Weiss.

a) Weiss erhält Springer, Läufer und Thurm für die Dame.

b) Weiss hätte mit 15) c2—c3 nebst Kd1—c2 fortfahren sollen!

c) Nach 20) Th6—e6‡ und 21) h7—h8D Td8 oder Db2—h8: 22) c2—d3: hatte Weiss immer noch Aussicht auf Gewinn.

14.

Weiss giebt den Damenthurm gegen den Damenspringer vor.

	J. Löwenthal. Weiss.	Brien. Schwarz.
1)	e2—e4	e7—e6
2)	c2—c4	c7—c5
3)	f2—f4	g7—g6
4)	Sg1—f3	Lf8—g7
5)	e4—e5	Sg8—e7
6)	Sb1—c3	0—0
7)	Sc3—e4	Dd8—a5
8)	Dd1—b3	f7—f6
9)	Lf1—e2	f6—e5:
10)	f4—e5:	Se7—c6
11)	h2—h4	Sc6—e5:
12)	h4—h5	Se5—f3‡
13)	Le2—f3:	d7—d5
14)	c4—d5:	c5—c4
15)	Db3—c4:	e6—d5:
16)	Dc4—b3	Lc8—f5
17)	Se4—c3	Ta8—e8†
18)	Ke1—d1	Lg7—c3: a)
19)	Lf3—d5‡	Kg8—h8
20)	b2—c3:	Lf5—d7
21)	c3—c4	Ld7—e6 b)
22)	Lc1—b2†	Kh8—g8
23)	Ld5—e6‡	Te8—e6:
24)	c4—c5	Tf8—e8
25)	h4—g3:	

und Weiss gewinnt.

a) Ein für Schwarz selbst sehr nachtheiliger Zug!

b) Auf Ld7—a4 würde Weiss durch 22) Lc1—b2† gewinnen.

Zweiter Abschnitt.

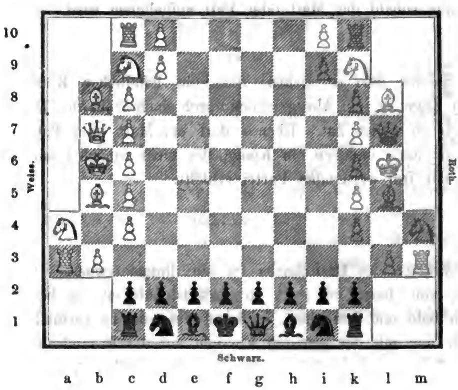
Entfernt verwandte Abarten des Schachspiels.

Die entfernt verwandten Abarten des Schachspiels zerfallen in solche für zwei und in solche für mehrere Spieler oder Parteien. Unter der ersten erwähnen wir nur diejenige*), in der einem Spieler sämmtliche Figuren des Zweischachspiels, dem andern aber nur der König und die Bauern überwiesen werden; der letztere Spieler hat jedoch das Recht, jedes Mal zwei Züge machen zu können, und während des ersten: seinen König in Schach zu stellen, oder, wenn es ihm geboten ist, nicht zu beachten. Seine Aufgabe ist es, den feindlichen König zu schlagen; die des Gegners, ihn matt zu setzen.

Unter den Abarten für mehr als zwei oder vier Personen verdient vorzüglich das Drei- und das Vierschachspiel Beachtung.

Das Dreischachspiel.

Zum Behufe eines Schachkampfes unter drei Personen oder Parteien hat Walter Tesche eine Construction des Brettes und eine Aufstellung der Figuren angegeben, welche durch folgendes Diagramm veranschaulicht werden.



---

*) Ausserdem sei hier noch bemerkt: „Um den Vortheil der Positionskenntniss, der auf der gewöhnlichen Aufstellung der Figuren beruht, zu paralisiren, hat man folgende Abänderung in Vorschlag gebracht. Man setzt die Bauern in der gewöhnlichen Art auf, und lässt die Stellung jedes einzelnen Offiziers auf der Randreihe durch das Loos bestimmen."

Die Regeln und Gesetze des Dreischachs weichen von denen des Zweischachs nur in folgenden Punkten ab.

1.

Die Farbe wird durch das Loos bestimmt und demnächst der Anzug.

2.

Die Zugfolge geht rechts herum.

3.

Eine Rochade giebt es im Dreischach nicht.

4.

Zum Gewinn einer Dreischachpartie ist es erforderlich, dass ein Spieler die andern beiden matt oder patt setzt.

5.

Die Figuren einer Partei, deren König matt oder patt gesetzt ist, sind todt und dürfen nicht geschlagen werden. Doch darf an den matt- oder pattgesetzten König kein anderer König unmittelbar herantreten.

6.

Eine Partei, deren König matt oder patt gesetzt worden ist, wird wieder frei und thätig, sobald das Matt oder Patt aufgehoben wird.

7.

Kein Spieler darf so ziehen, dass ein feindlicher König, der nicht zunächst am Zuge ist, ein Abzugsschach durch einen Stein der Partei bekommt, die nun grade zu ziehen hat. Ebenso darf ein Matt oder Patt nicht aufgehoben werden, wenn dadurch ein König, der nicht zunächst am Zuge ist, ein Schach von der frei werdenden Partei erhielte.

Der Character des Dreischachs ist ein diplomatischer. Da ein Spieler zwei Gegner, von denen ein jeder so stark ist, als er, zu besiegen hat, so muss er sich bald mit dem einen, bald mit dem andern verbinden. Natürlich darf er sich nur mit der grössten Vorsicht auf die Freundschaft seines zeitweiligen Bundesgenossen einlassen, da ihn dieser jeden Augenblick verlassen kann. Ein Abtausch darf meistens nur aus wichtigen Gründen vorgenommen werden, da man sich dadurch selbst und einen Gegner zum Vortheile des andern schwächt.

Walter Tesche giebt in seiner „theoretisch-practischen Anweisung zum

Dreischachspiel (Wien 1843, Verlag von Pfautsch & Comp.)“ folgende allgemeine Verhaltungsregeln:

„Ein Gegner soll im Dreischachspiel zwei Feinde besiegen; er ist gegen Beide zusammen offenbar der Schwächere, und darf deshalb nicht angreifen; er muss vielmehr den Aufmarsch seiner Gegner in ruhiger, möglichst gedeckter Stellung erwarten, dabei aber einzelne Figuren in drohender Angriffsstellung halten. Dieses ist mithin in der Hauptsache ein Vertheidigungsspiel; denn unser Abwarten der feindlichen Entwicklung oder der feindlichen Angriffe bezieht sich auf die zurückhaltende Thätigkeit der Hauptmasse unseres Heeres, dessen einzelne Figuren auch nur in drohender Vertheidigung sich aufstellen, also keineswegs sogleich schlagen sollen. Man gehe nur mit äusserster Vorsicht aus der defensiven Stellung zum offenen Angriff über, und warte lieber ab, dass die beiden Gegner einander angreifen, als den Angriff selbst zu machen. Dieser ist nur rathsam, wenn einer der Gegner eine Blösse giebt und wir am Zuge sind. In der Regel ist es sicherer, den Angriff von Einem der beiden Gegner vorsichtig zu unterstützen, und dabei die Fehler zu benutzen, welche der hitzig Angreifende im Eifer machen wird. Hieraus entsteht alsdann der Dreischachkampf, dessen eigentlichster Character ein sich vertheidigend-angreifender ist. Man denke also zuerst an seine Vertheidigung und entwickle daraus den Plan seines Angriffs.“

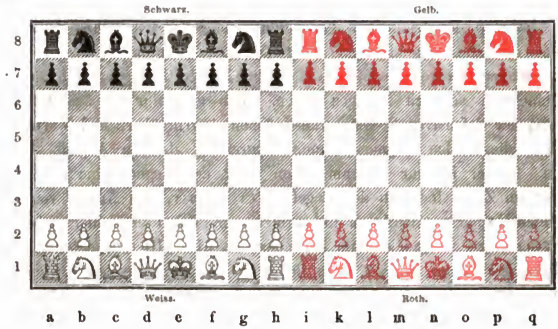
Das Vierschach.

Diejenige Abart des Schachspieles, welche für vier Spieler berechnet ist, das sogenannte Vierschach, zerfällt in zwei Methoden. Die erste ist diejenige, bei der zwei gleiche Schachbretter, mit der gewöhnlichen Figurenaufstellung, nebeneinander gestellt werden. Die vier Heere, von denen je zwei neben einander stehen und eine Partei bilden, kann man am einfachsten durch zwei Schachspiele, die aus verschiedenem Material (z. B. das eine aus Holz, das andere aus Knochen oder Elfenbein) geformt sind, darstellen.

1. Die Zugfolge ist kreuzweise. Spielt also z. B. Weiss und Roth gegen Schwarz und Gelb, so geschieht sie in folgender Ordnung: 1. Weiss, 2. Gelb, 3. Roth, 4. Schwarz.
2. Der Sieg ist erst dann entschieden, wenn die beiden Könige einer Partei matt gesetzt sind.
3. Ist ein König matt gesetzt worden, so sind die Figuren desselben todt, d. h. sie dürfen weder ziehen noch geschlagen werden. Wird jedoch das Matt des Königs wieder aufgehoben, entweder freiwillig oder durch die Hülfe seines Parteigenossen, des sogenannten „Aiden“, so treten sie wieder in Wirksamkeit.

4. Die Figuren dürfen natürlich die Felder beider Bretter gemäss ihrer Gangart betreten.
5. Einem mattgesetzten Könige darf sich der verbündete König unmittelbar, die feindlichen nur nach den Regeln des Zweischachs nähern.

Aus dem beigezeichneten Diagramm ersieht man die Bezeichnung der Felder.



Beispielspartie.

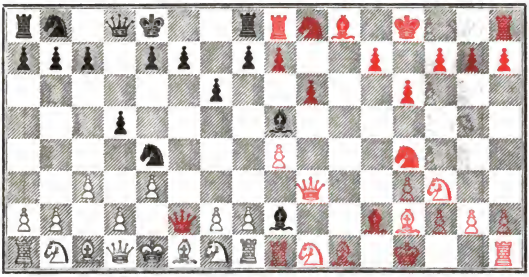
	Weiss.	Gelb.	Roth.	Schwarz.
1)	c2—c3	17—15	12—13	g7—g6
2)	e2—e3			

Ein Fehler! wie aus dem folgenden Zuge erhellt. Weiss musste g2—g3 ziehen.

2)	. . . .	Dm8—f2†	k2—k4	Lf8—i5†



	Weiss.	Gelb.	Roth.	Schwarz.
3)	....	l5—k4:	l3—k4:	Li5—k6
4)	....	n7—n6	Dm1—k3	Sg8—f6
5)	....	Sp8—o6	i2—i4	Sf6—e4
6)	....	So6—n4	n2—n3	Lk6—i5
7)	....	Lo8—k4:	Sp1—o3	d7—d5
8)	....	k7—k6	Lo1—n2	Lc8—i2
9)	Lk4—d2†.			



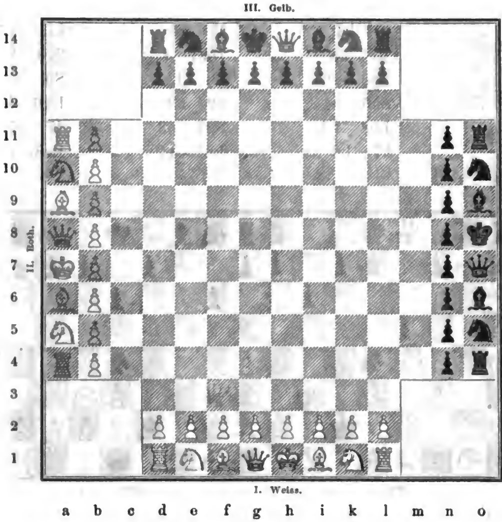
Roth verliert nur die Dame und wird ebenfalls bald matt.

Die zweite Methode des Vierschach wird in seinem Brette und in der Aufstellung seiner Figuren durch umstehendes Diagramm dargestellt.

Je zwei sich gegenübersitzende Spieler mit ihren Heeren bilden eine Partei, welche die beiden Könige der andern Partei matt zu setzen haben. Die Zugfolge geht dabei links herum. Sonst gelten dieselben Regeln wie bei der ersten Methode.

Für diese Methode sind folgende Rathschläge zu beachten.

1. Man eröffnet sein Spiel am Besten dadurch, dass man den Königsbauer einen Schritt zieht. Ihn zwei Schritt gehen zu lassen, ist sehr gefährlich, da dieser Bauer zum eigenen Schutze dienen muss.
2. Dame und Läufer sind die wichtigsten Figuren, daher so bald als möglich in Thätigkeit zu setzen.
3. Man suche sowohl die Pläne des Aiden, wie die verderblichen Pläne der Gegner zu errathen.
4. Man sucht häufig ein seinem Aiden gebotenes Schach durch eigene Steine zu decken; jedenfalls muss man ihn vor doppeltem Schach sichern.



5) Man suche so zu agiren, dass man selbst den König des einen Spielers der Gegenpartei, der Aide aber dessen Dame angreift.

6. Man strebe zunächst mit allen Kräften dahin, einen Spieler der Gegenpartei matt zu setzen.

7. Hat man einen König matt gesetzt, so suche man, wenn es angeht, die zum Matt verwandten Steine durch minder werthvolle zu ersetzen*).

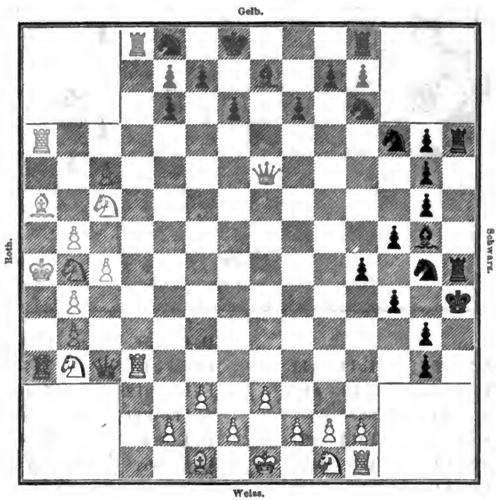
Wir geben nun eine Beispielspartie, welche um so mehr Beachtung verdient, da die beiden Heere je einer Partei von einem Spieler gespielt worden sind.

---

*) Diese Rathschläge gelten bis auf den unter 1., auch bei der ersten Methode.

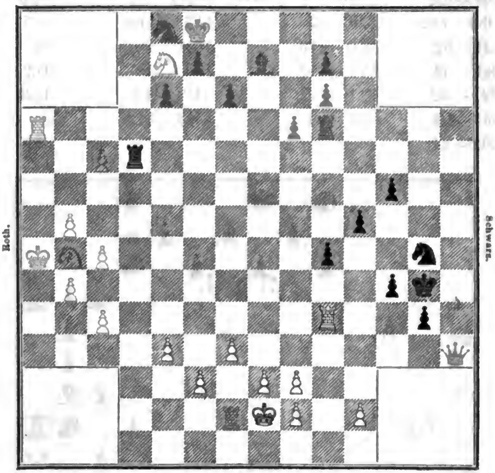
Deuschel: Weiss und Gelb.
Mückenheim: Schwarz und Roth.

	Weiss.	Roth.	Gelb.	Schwarz.
1)	f2—f3	b7—c7	g13—g12	n6—m6
2)	h2—h3	b4—d4	i13—i12	n7—l7
3)	Dg1—i3	Da8—c6	Lf14—o6:	Do7—o6:
4)	Di3—i9	La6—g12:	h13—g12:	So10—m11
5)	Di9—b9:	Sa10—c9	Dh14—h8	Do6—l9
6)	Db9—e12	Sa5—b7	Sk14—l12	So5—n7
7)	Li1—h2	b10—c10	Dh8—f8	n8—m8
8)	Se1—d3	b11—d11	Df8—h10	Dl9—d2:
9)	Td1—d2:	d11—e12:	d13—e12:	Lo9—n8
10)	Sd3—b4	Dc6—c4	Li14—h13	0—0—0
11)	Td2—d4:			



11)	. . . .	Dc4—b4:	Dh10—h4	Sm11—k12
12)	Td4—b4:	Ta4—b4:	l13—k12:	Ln8—l6
13)	e2—e4	La9—e13:	Td14—d10	n11—m11
14)	Sk1—l3	Le13—c11	Td10—n10:	m11—l12:
15)	Lh2—g1	b5—c5	i12—i11	n9—m9
16)	Sl3—n4†	Lc11—b10	Tl14—l12:	Ll6—n4:
17)	g2—g4	Sc9—d11	Dh4—n4:	To11—o10

	Weiss.	Roth.	Gelb.	Schwarz.
18)	Lg1—i3	Lb10—Li3:	Tn10—o10:	To7—o10:
19)	k2—i3:	Sd11—e13†	Kg14—f14	To10—d10
20)	Kh1—h2	Tb4—d4	Tl12—l11	m8—l8
21)	Lf1—g2	Td4—d2	Tl11—k11	l7—k7
22)	Tl1—k1	Td2—e2	Dn4—o4†	Ko6—n6
23)	Tk1—k5	Te2—g2‡		



23)	....	....	Do4—n5‡	Kn6—o7
24)	Kh2—g2:	Ta11—g11	Dn5—o4†	Ko7—n8
25)	Tk5—n5	Se13—g12‡	Lh13—g12:	Td10—d2†
26)	Kg2—g3	Sb7—d8	Tk11—n11†	Kn8—m8
27)	Tn5—n7:	Tg11—g6	Do4—h4†	Km8—l9
28)	Tn7—k7:	Tg6—g12:	Dh4—h6†	Kl9—l10
29)	Tk7—k6			

Roth und Schwarz geben die Partie auf.

Anhang.

Schachprobleme.

Die künstlichen Schachaufgaben oder Schachprobleme bestehen in willkürlich geschaffenen Positionen, die mit mathematischer Genauigkeit eine Mattforderung in einer bestimmten Anzahl von Zügen zulassen. Eine Aufgabe gilt nur dann als correct, wenn sie nur die verlangte Lösung zulässt und nur so viel Steine umfasst, als zu der verlangten Lösung durchaus nothwendig sind. Die Aufgaben zeichnen sich durch Combinationen aus, denen eine feine und überraschende Wendung (sei es durch ein Opfer oder durch einen versteckten Angriffsplan) wie sie die Partie nur selten bietet, zu Grunde liegt.

Die Probleme des Zweischachspiels, die wohl ausschliesslich das Interesse der Spieler beschäftigen, zerfallen in einfache, bedingte und Selbstmatt-Aufgaben. Letzte beruhen auf der Idee, dass derjenige gewinnt, welcher den andern zwingt, ihn Matt zu setzen*), während die bedingten**) Aufgaben Beschränkungen voraussetzen, welche zwar der Gangweise der Figuren, aber nicht den übrigen Regeln des Schachspiels entsprechen. Zur Erläuterung lassen wir einige Aufgaben von besonderer Schönheit und Eleganz folgen.

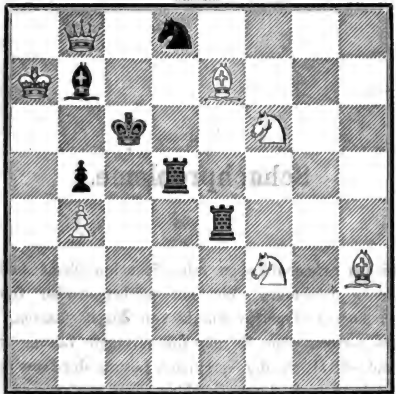
*) Man kann auch in einer Partie sich diese Aufgabe stellen. Doch ist dies nur gegen einen sehr unterlegenen Spieler möglich oder gegen einen solchen, der eine bedeutende Vorgabe macht.

**) Die bedingten Aufgaben sind aus der Mode gekommen. Auch verlangt man gegenwärtig, dass jede Aufgabe eine natürliche Stellung zeige, d. h. eine solche, die zur Erklärung ihrer Entstehung keine unmöglichen Züge voraussetzt.

1.

Von Heinrich Meyer aus Hannover.

Schwarz.



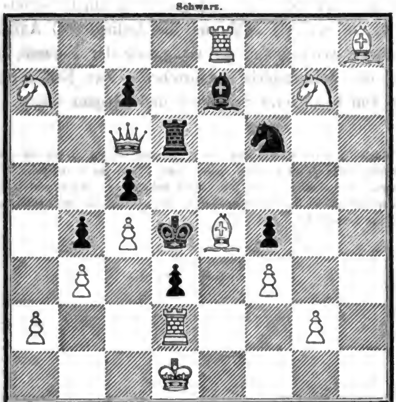
Weiss.

Weiss setzt in 2 Zügen matt.

2.

Von Capitain C. Speyer aus Nicolajew in Südrussland.

Schwarz.



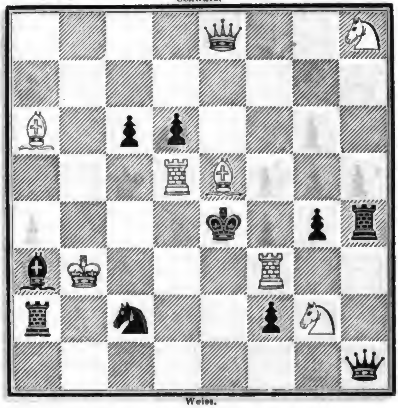
Weiss.

Weiss setzt in 2 Zügen matt.

3.

Von T. M. Brown.

Schwarz.



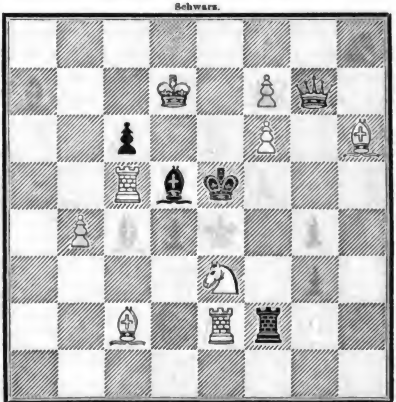
Weiss.

Weiss setzt in 2 Zügen matt.

4.

Von Barnes in Newyork.

Schwarz.



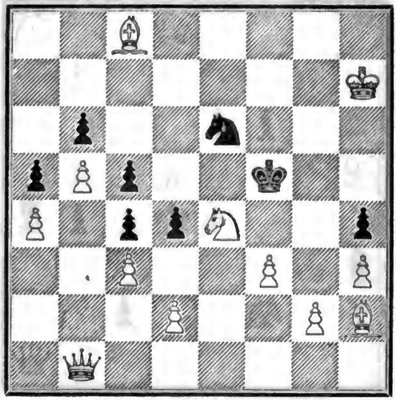
Weiss.

Weiss setzt in 2 Zügen matt.

5.

Von Ph. Klett in Stuttgart.

Schwarz.



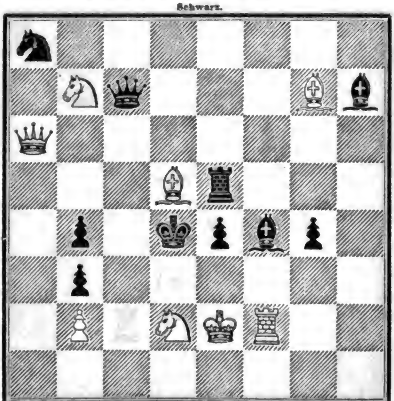
Weiss.

Weiss setzt in 3 Zügen matt.

6.

Von Alexander Goehle in Berlin.

Schwarz.



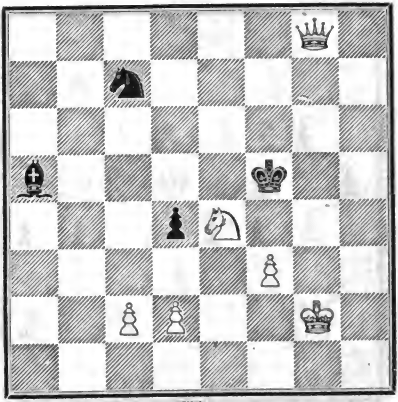
Weiss.

Weiss setzt in 3 Zügen matt.

7.

Von Conrad Bayer in Olmütz.

Schwarz.



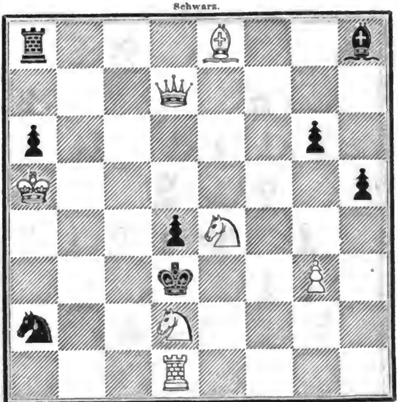
Weiss.

Weiss setzt in 3 Zügen matt.

8.

Von Th. Strauss in Poesneck.

Schwarz.



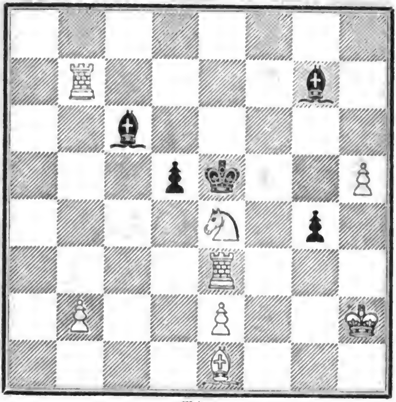
Weiss.

Weiss setzt in 3 Zügen matt.

9.

Von Ad. Rothmaler in Nordhausen.

Schwarz.



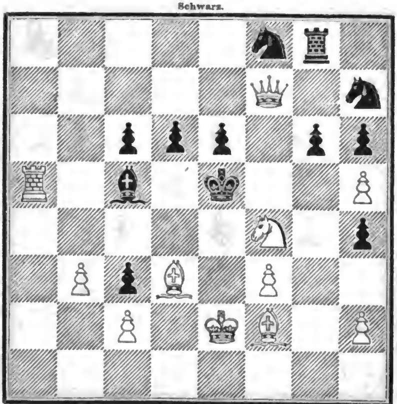
Weiss.

Weiss setzt in 4 Zügen matt.

10.

Von Rudolph Willmers in Berlin.

Schwarz.



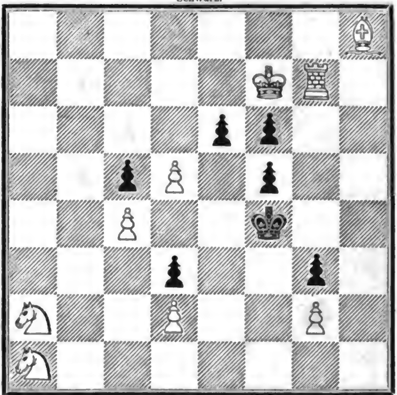
Weiss.

Weiss setzt in 4 Zügen matt.

11.

Von H. Waldaestel aus Neubrandenburg.

Schwarz.



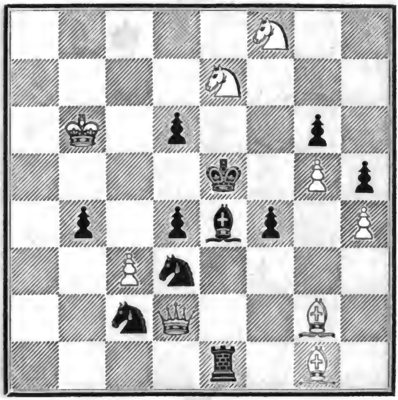
Weiss.

Weiss setzt in 4 Zügen matt.

12.

Von L. v. Bilow in Stralsund.

Schwarz.



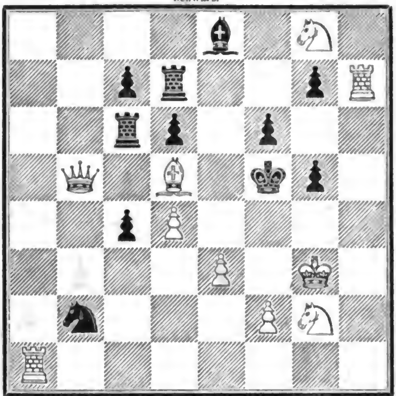
Weiss.

Weiss setzt in 4 Zügen matt.

13.

Von Ph. Klett in Stuttgart.

Schwarz.



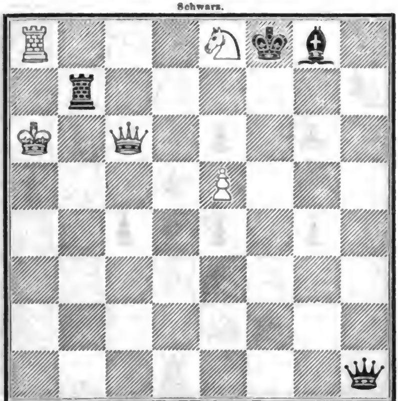
Weiss.

Weiss setzt in 4 Zügen matt.

14.

Von A. de Lelie in Amsterdam.

Schwarz.



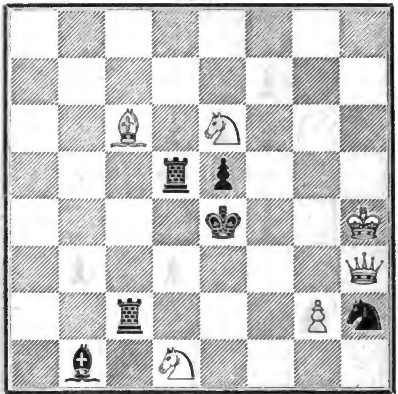
Weiss.

Weiss setzt in 4 Zügen matt.

15.

Von J. Kohtz und C. Kockelkorn in Köln.

Schwarz.



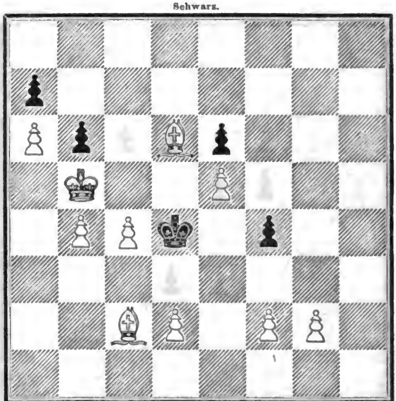
Weiss.

Weiss setzt in 5 Zügen matt.

16.

Von Heinrich Meyer aus Hannover.

Schwarz.



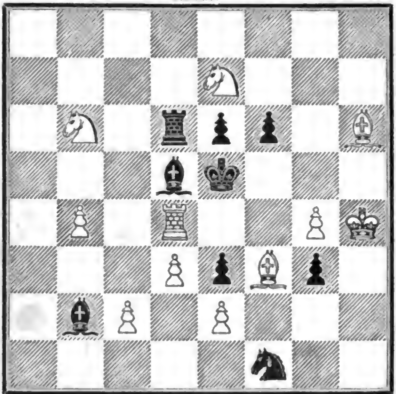
Weiss.

Weiss setzt in 5 Zügen matt.

17.

Von Victor Knorre aus Nicolajew.

Schwarz.



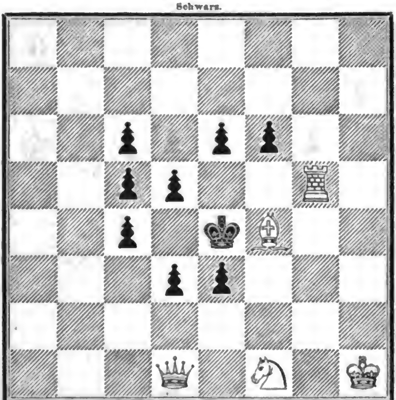
Weiss.

Weiss setzt in 5 Zügen matt.

18.

Von Richard Schaufuss in Hirschberg.

Schwarz.



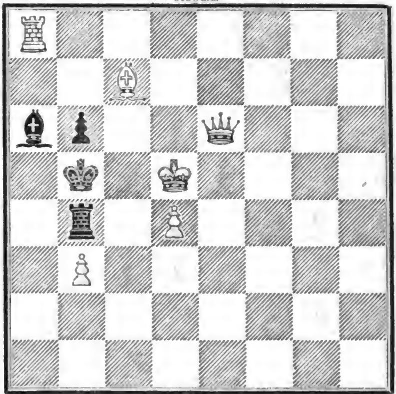
Weiss.

Weiss giebt Matt in 8 Zügen, ohne einen schwarzen Bauer zu schlagen.

19.

Von L. v. Bilow in Stralsund.

Schwarz.



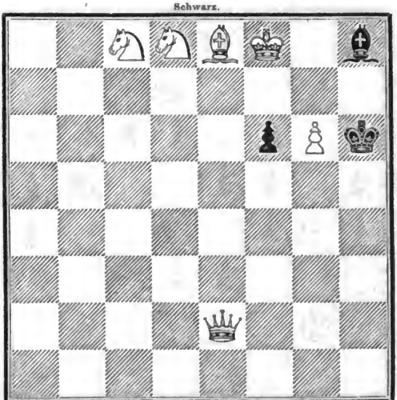
Weiss.

Weiss zwingt Schwarz in 3 Zügen Matt zu setzen.

20.

Von Heinrich Meyer aus Hannover.

Schwarz.



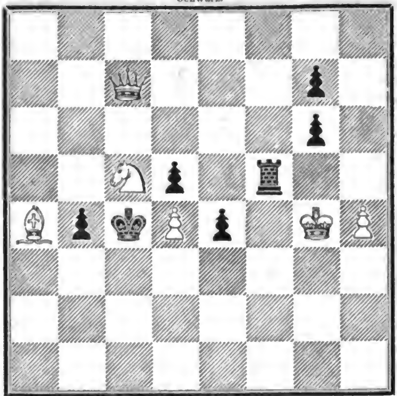
Weiss.

Weiss zwingt Schwarz in 4 Zügen Matt zu setzen.

21.

Von A. Pillmeyer in Lauban.

Schwarz.



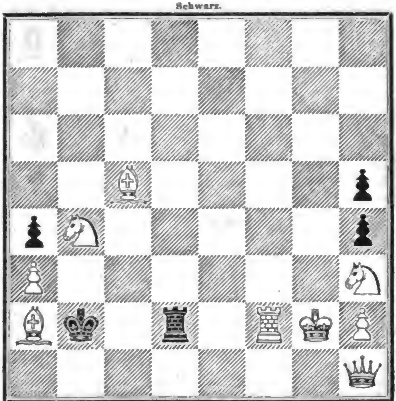
Weiss.

Weiss zwingt Schwarz in 4 Zügen matt zu setzen.

22.

Von Louis Ebers in Hannover.

Schwarz.



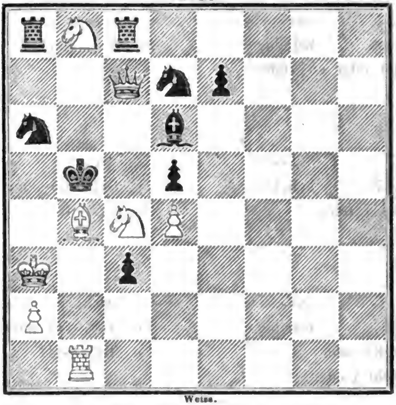
Weiss.

Weiss zwingt Schwarz in 5 Zügen matt zu setzen.

23.

Von E. Vorwerk in Druse.

Schwarz.



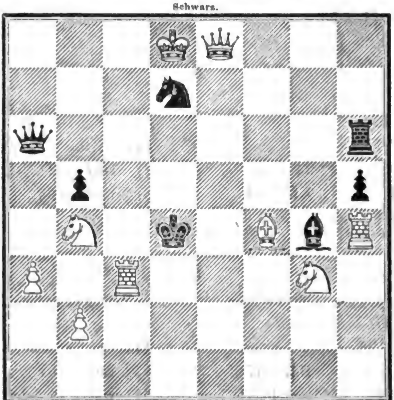
Weiss.

Weiss zwingt Schwarz in 7 Zügen matt zu setzen.

24.

Von S. A. Wolff in Köthen.

Schwarz.



Weiss.

Weiss zwingt Schwarz in 8 Zügen matt zu setzen.

Lösungen der Aufgaben.

1.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Lh3—g2	beliebig
2)	Sf3—d4 oder e5† oder	

	Weiss.	Schwarz.
2)	Db8 giebt †.	

2.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Dc6—c7:	beliebig
2)	Td2—d3† oder	

	Weiss.	Schwarz.
2)	Sa7—b5 oder c6† oder	
2)	Sg7—f5†.	

3.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Tf3—f5	beliebig.
2)	De8—g6† oder	
2)	Le5 zieht † oder	

	Weiss.	Schwarz.
2)	Tf8—f4† oder	
2)	Td5—d4†.	

4.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Dg7—g1	beliebig
2)	Dg1—a1† oder	

	Weiss.	Schwarz.
2)	Se3—g4†.	

5.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Db1—h1	
	A.	
1)	. . . .	d4—d3
2)	f3—f4	Kf5—e4:
3)	g2—g4†	

	Weiss.	Schwarz.
	B.	
1)	. . . .	d4—c3:
2)	Dh1—a1	beliebig
3)	Da1—e5†.	

6.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Ld5—f7	
	A.	
1)	. . . .	Dc7—f7
2)	Tf2—f4	beliebig
3)	Da6—c4 oder d3†	

	Weiss.	Schwarz.
	B.	
1)	. . . .	Lf4—d2
2)	Lg7—e5†	beliebig
3)	Da6—f6 oder e4†.	

7.

	Weiss.	Schwarz.
1)	f3—f4	
	A.	
1)	. . . .	Kf5—e4:
2)	Dg8—g5	beliebig
3)	Dg5—e5‡	
	B.	
1)	. . . .	Kf5—f4
2)	Dg8—g5†	Kf4—e4:
3)	d2—d3‡	
	C.	
1)	. . . .	La5—b4
2)	Kg2—f3	beliebig
3)	Dg8—g4‡	
	D.	
1)	. . . .	La5—d2:
2)	Se4—d6†	Kf5—f4:
3)	Dg8—g3‡.	
	E.	
1)	. . . .	Sc7—e8
2)	Kg2—g3	Kf5—e4:
3)	Dg8—e6‡	
	oder:	
2)	. . . .	Se8—f6
3)	Se4—d6‡.	

8.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Se4—d6†	
	A.	
1)	. . . .	g6—f5:
2)	Se2—c4†	K beliebig
3)	Le8 giebt ‡	
	B.	
1)	. . . .	Ta8—e8:
2)	Se4—c5†† etc.	
	C.	
1)	. . . .	Kd3—c2
2)	Le8—a4† etc.	

9.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Se4—d6†	
	A.	
1)	. . . .	Ke5—f4
2)	Te3—e5	Kf4—e5:
3)	Tb7—c7†	beliebig
4)	Le1—b4, d2, f2 oder h4‡	
	B.	
1)	. . . .	Ke5—d4
2)	Te3—d3†	Kd4—e5
3)	Tb7—e7† und	
4)	Le1—b4, d2 oder h4†.	

10.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Lf2—h4:	
	A.	
1)	. . . .	Tg8—g7
2)	Df7—g7‡	Ke5—f4:
3)	Dg7—d4†	Lc5—d4
4)	Lh4—g3‡	
	B.	
1)	. . . .	g6—g5
2)	Sf4—e6:	Sh7—f6
3)	Lh4—g3†	Ke5—d5
4)	Ld3—c4‡.	

	Weiss.	Schwarz.
	C.	
1)	....	Sh7—g5
2)	Sf4—d5	Sg5—f7:
3)	Lh4—f6†	Kc5—d5
4)	Ld3—c4‡	
	oder:	
2)	....	Ke5—d5:
3)	Df7—f4	beliebig
4)	Ld3—c4 oder Df4—e4‡	
	D.	
1)	....	d6—d5
2)	Lh4—g3	Le5—f2 oder

	Weiss.	Schwarz.
		g6—h5:
3)	Sf4—g6††	Ke5—d4
4)	Df7—f4‡	
	oder:	
2)	....	Ke5—d4
3)	Df7—e6:	beliebig
4)	D, L oder S giebt ‡	
	E.	
1)	....	beliebig
2)	Ta5—e5‡	d6—c5:
3)	Df7—c7†	Ke5—d4
4)	Lh4—f2‡	

11.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Kf7—f6	
	A.	
1)	....	Kf4—e4
2)	Tg7—h7	
	a.	
2)	....	Ke4—d4
3)	Th7—h4†	f5—f4
4)	Th4—f4‡	
	b.	
2)	....	f5—f4
3)	Kf6—e6:	f4—f3
4)	Th7—h4‡	
	c.	
2)	....	c6—c5
3)	Sa1—b3	Ke4—f4
4)	Th7—h4‡	
	oder:	
3)	....	f5—f4
4)	Sa2—c3‡	
	d.	
2)	....	e6—d5:
3)	Kf6—g5	d5—d4 oder f5—f4
4)	Sa2—c3‡	

	Weiss.	Schwarz.
	e.	
2)	....	Ke4—f4
3)	Th7—h4‡	
	B.	
1)	....	e6—e5
2)	Sa2—c3	
	a.	
2)	....	e5—e4
3)	Sa1—c2	d3—c2:
4)	Sc3—e2‡	
	oder:	
3)	....	e4—e3
4)	d2—e3‡	
	C.	
1)	....	e6—d5:
2)	Sa2—c3	
	a.	
2)	....	d5—d4
3)	Sc3—d5†	Kf4—e4
4)	Tg7—c7‡	
	b.	
2)	....	d5—c4:
3)	Kf6—e7	Kf4—c5
4)	Tg7—g4‡.	

12.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Dd2—d3:	
	A.	
1)	. . . .	Le4—d3:
2)	Lg2—d5	Ld3—f5
3)	c3—c4	beliebig
4)	Se7—c6 oder	
4)	Sf8—d7 oder g6†	
	B.	
1)	. . . .	b4—c3:
2)	Dd3—b5†	d6—d5

	Weiss.	Schwarz.
3)	Se7—g6‡	
	a.	
3)	. . . .	Ke5—f5
4)	Db5—d7†	
	b.	
3)	. . . .	Le5—g6
4)	Db5—d5‡	
	c.	
3)	. . . .	Kc5—d6
4)	Db5—d5‡.	

13.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Ta1—g1	Kf5—g6
2)	Th7—h5	
	A.	
2)	. . . .	Kg6—h5:
3)	Ld5—f7†	Td7—f7:
4)	Sg2—f4‡	
	B.	
2)	. . . .	Sb2—d3
3)	Sg2—h4†	Kg6—h5:
4)	Ld5—f3‡	

	Weiss.	Schwarz.
	C.	
2)	. . . .	beliebig
3)	Sg2—f4†	
	a.	
3)	. . . .	g5—f4:
4)	Kg3—h4†	
	b.	
3)	. . . .	Kg6—f5
4)	e3—e4‡.	

14.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Dc6—f6†	Tb7—f7
2)	Df6—h6†	Dh1—h6:
3)	Se8—f6†	Kf8—e7 od. g7
4)	Ta8—e8 oder g8‡.	

15.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Kh4—h5	Lb8—a7
2)	Kh5—h6	
	A.	
2)	. . . .	La7—b6
3)	Kh6—h7	
4)	Kh7—h8	
5)	Dh3—h7‡	
	B.	
2)	. . . .	La7—c5
3)	Sc6—g5†	

	Weiss.	Schwarz.
	a.	
3)	. . . .	Ke4—d4
4)	Dh3—c3‡	
	b.	
3)	. . . .	Ke4—f4
4)	g2—g3‡	
	C.	
2)	. . . .	Sh2—g4†
3)	Kh6—g5 etc.	

16.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Ld6—c7	f4—f3
2)	Lc7—b8	f3—g2:
3)	f2—f4	g2—g1 D, T, L oder S
4)	Lb8—a7:	beliebig
5)	La7—b6‡.	

17.

	Weiss.	Schwarz.
1)	c2—c3	Lb2—c3:
2)	Sb6—d7†	
4)	Se7—c8†	Kd6—e5
5)	Lh6—f4‡	

A.

	Weiss.	Schwarz.
2)	. . . .	Td6—d7:
3)	Td4—c4	Ld5—c4:
4)	Lh6—f4†	Kd5—f4 od. d4
5)	Se7—g6 oder c6‡	

oder:

	Weiss.	Schwarz.
3)	. . . .	Ke5—d6

B.

	Weiss.	Schwarz.
2)	. . . .	Ke5—d4
3)	Lh6—g7	Td6—d7
4)	Lg7—f6‡	e6—e5
5)	Sc7—f5‡.	

18.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Sf1—g3†	Ke4—d4
2)	Dd1—a1†	c4—c3
3)	Da1—a4†	c5—c4
4)	Da4—a7†	c6—c5
5)	Lf4—e5†	f6—e5:
6)	Tg5—g4†	e5—e4
7)	Da7—g7†	e6—e5
8)	Sg3—f5‡.	

19.

	Weiss.	Schwarz.
1)	De6—c6†	Kb5—a5
2)	Dc6—c5†	Tb4—b5
3)	Kd5—c4	Tb5—c5‡.

20.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Sd8—f7†	Kh6—g6:
2)	Sc8—e7†	Kg6—h7
3)	De2—b2	f6—f5
4)	Db2—g7†	Lh8—g7‡.

21.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Sc5—b3†	Kc4—d3
2)	La4—b5†	Kd3—e3
3)	Dc7—g3†	Tf5—f3
4)	Kg4—g5	Tf3—g3‡.

22.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Dh1—b1†	Kb2—a3:
2)	Db1—c1†	Td2—b2
	oder:	
1)	. . . .	Kb2—c3
2)	Db1—a1†	Td2—b2
3)	Sh3—g1	h4—h3†
4)	Kg2—h1	h5—h4
5)	Tf2—g2	h3—g2‡.

23.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Sc4—d6‡	e7—d6:
2)	La2—c4†	d5—c4:
3)	Dc7—b7†	Sd7—b6
4)	Db7—a6‡	Ta8—a6‡
5)	Lb4—a5†	Kb5—a5:
6)	Sb8—c6†	Tc8—c6
7)	Tb1—b5†	Ka5—b5‡.

24.

	Weiss.	Schwarz.
1)	Sg3—e2†	Lg4—e2:
2)	Lf4—d6†	Le6—g4
3)	Tc3—d3†	Kd4—c4
4)	De8—f7†	Th6—e6
5)	Df7—f4†	Te6—e4
6)	Td3—c3†	Kc4—d4
7)	Ld6—c5†	Sd7—c5:
8)	Df4—d6†	Da6—d6‡.

Verlag von Julius Springer in Berlin.

Neue Berliner Schachzeitung.

Herausgegeben

von

A. Anderssen und **G. R. Neumann.**

Erster Jahrgang 1864.
Zweiter Jahrgang 1865.
Dritter Jahrgang 1866.

Monatlich ein Heft.

Preis des Jahrganges von 12 Heften 2 Thlr. 20 Sgr.

Diese Zeitschrift, für deren Gediegenheit schon die Namen der beiden Herausgeber sprechen, zeichnet sich vor allen gegenwärtig bestehenden periodischen Schachorganen durch ihren Reichthum an eleganten Partieen aus. Sie zählt deren bereits mehr als dreihundert und zwar von den bedeutendsten Spielern der Gegenwart als Anderssen, Neumann, Morphy, Paulsen, de Rivière etc. In den Anmerkungen sind die theoretischen Bedenken mit grosser Einfachheit der Darstellung behandelt.

Ausgewählte Mittheilungen halten den Leser im Verkehr mit den wichtigsten Schachereignissen.

Interessante Endspiele und Aufgaben, von denen zusammen gegen dreihundert mit ihren Lösungen erschienen sind, bieten wegen ihrer Verschiedenheit dem Anfänger wie dem geübten Spieler eine interessante Unterhaltung.

Wilhelm Gronau's Buchdruckerei in Berlin.